

**В ИГРА  
КРОТКОВ**

Напряженный триллер эпохи безумных заговоров, пугающая суеда которого убедительно напоминает нам об ужасной правдоподобности конспирологического мышления.

**Кори Доктору**



**ТЕРРИ  
МАЙЛЗ**

**fanzon**

**Терри Майлз**  
**Игра в кроликов**  
Серия «Fanzon. Наш выбор»

*Текст предоставлен издательством*  
*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=69173293](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69173293)*  
*Игра в кроликов: Эксмо; Москва; 2023*  
*ISBN 978-5-04-186114-8*

### **Аннотация**

С раннего детства К. искал во всем скрытые связи и закономерности, разгадывал головоломки. И вот, после психотравмы, ОКР и трагической гибели родителей, он увлекается опасной игрой «Кролики», окруженной противоречивыми слухами.

Говорят, что игре тысячи лет, а может, это и не игра вовсе. Главное, что ее победитель становится легендой и баснословно обогащается.

Однажды К. посещает один из победителей «Кроликов» и просит о помощи.

Распутывая клубок околоигровых тайн, К. вплотную подбирается к секретам собственной семьи, не зная, что по пятам за ним идет Тьма.

# Содержание

1. Встреча у Фокусника	6
2. И что, мы будем слушать про тупых дятлов?	19
3. Если хорошо прислушаться, можно услышать ревень	37
4. Парадокс Пассажира	51
5. Барон Кордрой	63
6. Сабатини против Граф	68
7. Джеффу Голдблюму среди нас не место	80
8. Свистать всех наверх	95
9. Все, что не связано с «Кроликами»	107
10. WorGames	132
Конец ознакомительного фрагмента.	143

# Терри Майлз

## Игра в кроликов

Terry Miles

RABBITS

Copyright © 2021 by Terry Miles

© Т. Чамата, перевод на русский язык, 2023

© Издание на русском языке, оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

\* \* \*

*Посвящается Луне*

*Вся наша жизнь так близка к правде, что взгляд замыливается; но стоит лишь немного заступить за рамки, и ты вдруг видишь весь ее гротеск. В полусвете полуреальной зари стоит человек в седле и колотит в ставни, называя наши имена. Он – лишь плащ и шляпа, парящие в облаке собственного дыхания, но когда он позвал – мы пошли. Мы пошли, вот уж не сомневайтесь.*

*Том Стоппард. «Розенкранц и Гильденстерн мертвы»*

*Впервые я столкнулась с игрой в 1983-м. Профессор теории игр решил показать мне место, где когда-то располагалась первая прачечная*

*Сизтла; разумеется, никакой прачечной там давно уже нет, зато есть ресторан, и его управляющая может провести в старую часть здания. А если заказать чего подороже и не поскуниться на чаевые, она снимет со стены над камином большую модернистскую картину и покажет нарисованного под ней кролика.*

*Некоторые истории легче принять, если считать, что они – вымысел, только основанный на реальных событиях. И это именно такая история.*

***Шалини Адамс-Прескотт, 2021***

.....  
.....<sup>1</sup>

# 1. Встреча у Фокусника

– Что вы знаете об игре?

Улыбки быстро сползают с лиц разномастных конспирологов и знатоков глубинного интернета, рыскающих в Сети в поисках диковинок и загадок. Они замолкают, обрывая разговоры на полуслове, поспешно прячут телефоны в рюкзаки и карманы, пытаются принять вид безразличных ко всему бунтарей, но все же машинально подаются поближе, прислушиваются, и в глазах их сияет нервное предвкушение.

В конце концов, ради этого они собрались.

Только одно привело их сюда; всегда приводило. То, чему они посвящали бессвязные простыни текста на специализированных форумах, впервые нырнув в Сеть через анонимный браузер «Тор»; то, на что натыкались в закрытых сообществах и в запрятанных на глубине интернета блогах безумцев, помешанных на самых редких и необычных теориях заговоров.

То, что не выходит из мыслей, грызет и терзает ту частичку души, что отчаянно стремится поверить в нечто, выходящее за привычные рамки. То, ради чего можно выйти из дома посреди ночи, несмотря на проливной дождь, и приехать в захудалую пиццерию-тире-зал игровых автоматов, которую давно снесли бы, заинтересуйся ей инспекция хоть немного.

И они приезжают, потому что в этот раз непостижимое «нечто» совсем не такое, как раньше. Оно напоминает необъяснимые моменты, с которыми можно столкнуться по жизни: НЛО, которое вы с другом видели летом на озере, призрак, стоящий у кровати в ночь на твой восьмой день рождения. Электричество, бегущее по спине в момент, когда старший брат запер тебя в подвале и выключил свет. То самое «шило в жопе», как говорил мой дед.

– Говорят, так набирают людей то ли в АНБ, то ли в ЦРУ, – говорит девушка лет двадцати – двадцати пяти. Она приходила и на прошлой неделе. Молча прослушала выступление, а потом догнала меня на парковке и начала расспрашивать про фракталы: связаны ли они с сакральной геометрией (скорее всего) или научным трудом мистика Джона Лилли (что вряд ли).

Но напрямую она ничего не спросила.

Все как всегда.

Обычно об игре шептались только онлайн, обсуждали ее в кругу одержимых конспирологическими теориями единомышленников, собравшись в каком-нибудь магазине комиксов или зале игровых автоматов. В реальном мире говорить о ней было страшно, как делать шаг навстречу опасности, как выглядывать за край платформы, прислушиваясь к рокоту приближающегося поезда.

Игра была этим поездом.

– Игроки умирают тысячами, – добавляет худой рыжево-

лосый мужчина, которому не дашь больше тридцати пяти. – А все следы замечают к хренам, будто их и не было.

– Теорией много, – говорю я, как и тысячи раз до этого, – и да, некоторые действительно считают, что во время игры погибали люди.

– Почему ты зовешь ее просто «игрой»? Есть же нормальное название, – спрашивает женщина в инвалидной коляске, одетая как библиотечка из пятидесятых, с очками, болтающимся на бисерной цепочке. Мы уже виделись. Это Салли Беркман; у нее проходят самые популярные партии *Dungeons & Dragons* в городе. Оригинальная редакция, усложненные правила.

– Сдаем телефоны и прочую технику, – говорю я, проигнорировав вопрос Салли. Людям нравится, когда я нагоню страх. Происходящее сразу кажется таким таинственным и опасным.

Собравшиеся по очереди складывают телефоны, ноутбуки и все остальное в стоящий на полу большой ящик из кедрового дерева.

Он старый и чем-то похож на сундук; Фокусник привез его несколько лет назад из Европы. На крышке – жутковатая гравюра, изображающая охоту за зайцем. Она проработана до мельчайших деталей. На фоне – охотники с собаками, гонящиеся за добычей, но внимание привлекают не они, а выражение морды зайца, сидящего на переднем плане у самого края крышки. Что-то осознанное и мрачное читается в

его дико распахнутых глазах и приоткрытом рте. Он выглядит так, что судьба охотников пугает сильнее, чем его собственная. Судя по всему, изготовили ящик где-то в двадцатых-тридцатых годах прошлого века. Я постоянно пользуюсь им на собраниях; покрывающая его необычная патина придает встречам заговорщицкий дух.

Как только все телефоны оказываются внутри, я эффективным пинком захлопываю крышку и достаю катушечный магнитофон.

Разумеется, оцифрованная запись у меня тоже есть. Более того, на пленку она была перезаписана из МРЗ. Но есть в аналоговых носителях что-то романтическое. Как и кедровый ящик, старинный магнитофон – просто зрелищная показуха, но ради нее народ и приезжает в Университетский округ Сиэтла, ради него находит старый зал игровых автоматов.

Все ради зрелища.

Люди выбираются из родительских подвалов, из захламленных студий, из дорогущих пентхаусов и старых бревенчатых домиков в лесной глуши и приезжают, чтобы узнать об игре. Чтобы послушать ИМП – Игровой манифест Прескотт.

Я тянусь к кнопке воспроизведения, но тут из глубины зала раздается голос:

– А правда, что ты знаешь Алана Скарпио?

– Да, знаю. Мы познакомились на девятой игре, – говорю я, оглядывая толпу в поисках человека, который задал вопрос.

Народа немного: человек сорок-пятьдесят, но зал тесный, и стоят они в три, а то и в четыре ряда.

– Считается, что он выиграл шестую итерацию игры, – добавляю я.

– Да, да, мы в курсе. Посвежее новости есть?

Я никак не могу найти говорящего. Голос мужской, но из-за гула автоматов с видеоиграми и пинболом непонятно, где расположен его владелец.

– У Алана Скарпио куча бабла и женщин, а в друзьях – Джонни Депп, – замечает молодой человек, прислонившийся к старому автомату с Донки Конгом – младшим. – Сомневаюсь, что он стал бы играть.

– Да даже если играл, где доказательства, что он выиграл? – говорит женщина в футболке с логотипом «Титаники». – В списках Круга значится Калифорнияк, а не Алан Скарпио.

– Тогда как он разбогател буквально за одну ночь? – приводит Салли Беркман частый аргумент в спорах о Скарпио. – Он и есть Калифорнияк. Ему идеально подходит. Он даже родился в Сан-Франциско.

– А, ну да. Родился в Сан-Франциско – значит, точно он, кто ж еще, – так и продолжает нарываться любитель Донки Конга.

– Сан-Франциско находится в Калифорнии, – говорит Салли Беркман. – Калифорнияк.

– Ты что, серьезно? – качает головой Донки Конг.

– Может, займемся тем, зачем мы собрались? – вмешиваюсь я.

Если они начнут спорить, кто такой Калифорниак и побеждал ли Алан Скарпио в шестой игре, мы проторчим тут всю ночь. Плавали, знаем.

Я киваю стоящей у входа в зал кудрявой блондинке, и та выключает свет. Ее зовут Хлоя. Мы давно дружим. Она работает на Фокусника.

Весь этот зал принадлежит Фокуснику.

Бывший подпольный бар, в восьмидесятые переделанный под пиццерию с игровыми автоматами. Печь для пиццы сломалась лет десять назад, поэтому теперь остались лишь автоматы. Никто не знает, как Фокусник умудряется поддерживать его на плаву в век домашних компьютеров, а в последнее время и телефонов, но как-то ведь умудряется.

Этот зал – портал в прошлое.

Кирпичные стены и бегущие по потолку трубы резко контрастируют с яркими экранами автоматов и пиликаньем восьмибитной музыки, переплетаясь в странноватом, но уютном сочетании анахронизмов.

Хлоя называет его индустриальным стилем восьмидесятых.

Сейчас Фокусника нет: он уехал в какую-то экспедицию. Но он и так не показывается на встречах.

Мы начали пользоваться его залом после восьмой итерации. По сути, зал Фокусника стал нашей базой, местом, где

можно встретиться в неформальной обстановке и обсудить игру с такими же одержимыми, даже когда остальные потеряли к ней интерес.

Я включаю кассетный магнитофон, и из динамиков звучит голос доктора Эбигейл Прескотт.

«...Вызывает тревогу уровень секретности, окружающий игру, как и количество участников... ПОМЕХИ...от начала пути и до первой отметки – полный хаос, логику не отследить ни одним алгоритмом... ТРЕСК ...по описанию базовое состояние игры похоже на жидкость, будь то клеточная цитоплазма или протоплазма... ПОМЕХИ ...Долгое время новостей не появлялось, пока в 1959 году студентка из Оксфорда не обнаружила первую зацепку. Она объединила письмо в редакцию, опубликованное в «Вашингтон пост», с текстом песни братьев Эверли и поняла: игра вернулась. Об этом она сообщила профессору из Кембриджа, которого позже ввела в мыслительную матрицу... ТРЕСК ...впервые «Кроликами» ее стали называть в честь изображения на стене прачечной в Сиэтле. Это название не было привязано к текущей итерации игры, как не привязано оно и к этой... Насколько нам известно, у игр – по крайней мере, в их современных вариациях – нет официальных названий. Игроки сами назначают их итерациям номера... ПОМЕХИ ...стоит предупредить также о том, что по некоторым предположениям риски, связанные с физическим и психическим благо-

получим, часто замалчиваются, и... ПОМЕХИ.

Утверждается, что на стене прачечной, обнаруженной в 1959-м, помимо оттиска кролика был также написан некий «Манифест», содержащий следующие строки:

Играй и знай: молчанье не порок. Порталы, двери, точки и колодцы – вот основа. Пытливый взгляд Смотрителей бывает строг; Играя, помни: никому ни слова».

И вот наконец-то: «Кролики». Ради них они и пришли. Узнать что-то новое, найти зацепку, хоть что-то, что приведет их к новой игре: одиннадцатой по счету, игре XI.

Когда она началась?

Началась ли вообще?

Или десятая итерация еще не закончилась?

И видел ли кто-нибудь Круг?

Голос Эбигейл Прескотт стихает, и я, выждав театральную паузу, перехожу к заключительной части выступления.

– Итак, ваши вопросы?

– А можешь рассказать про Прескотт? – зычным голосом спрашивает мужчина в «канадском фраке» – джинсовой рубашке и светлых джинсах. Он играет в автомат, разработанный «Уильямс Электроникс» в начале восьмидесятых, «Роботрон: 2084».

Это мой друг, Барон Кордрой, подсадной зритель – он помогает вести обсуждение в нужную сторону.

– Да, конечно. Насколько нам известно, доктор Эбигейл

Прескотт работала под руководством двух ученых: стэнфордского профессора Роберта Уилсона, который изучает теорию игр и ее связь с экономикой, а также квантового физика Рональда Мейерса, но больше никакой информации о ней нет. Есть мнение, что Эбигейл Прескотт не имя, а псевдоним, но и это только теория.

– И чей это псевдоним? – спрашивает Салли, повелительница D&D.

– Понятия не имею, – отвечаю я искренне.

Эбигейл Прескотт – загадка. Про нее ничего не найти ни онлайн, ни офлайн – поверьте моему опыту.

– А откуда взялась эта запись? – И снова тот самый голос с задних рядов. Я все еще не понимаю, кому он принадлежит.

– Ну, как многие знают, найти Игровой манифест Прескотт – задача не из легких. Как только он появляется на общедоступных сайтах, его сносят быстрее, чем какой-нибудь пиратский фильм крупной компании. У нас есть лишь отрывок, но это единственный источник информации об игре.

Еще одна театральная пауза.

– Он достался мне от друга, который почти победил в восьмой итерации. – Это, конечно, не так. Отрывок, купленный в даркнете, стоил мне двадцать шесть долларов в биткоиновом эквиваленте.

В зале воцаряется тишина.

Они обожают, когда я упоминаю нумерованные итерации игры и их победителей, так называемый Круг. И, разумеется,

когда речь заходит о Хейзел, самом скандально известном игроке «Кро-ликов».

Не только Хейзел пользуется популярностью. Еще есть двое ребят из Канады, Найтшейд и Сэди Паломино; Контрол Джи, победитель последней – десятой – игры; бразильский анархист под ником 6878; и, разумеется, Шелест, самый опасный среди всех участников, по слухам, предавший члена семьи, чтобы получить преимущество в девятой игре. Но, несмотря на все их заслуги, до Хейзел им далеко.

Хейзел – моя визитная карточка. Я всегда стараюсь приберечь упоминания о ней – или о нем? – до конца.

– Ну хватит, скажи уже что-нибудь новенькое, – просит мой друг Барон.

В этот раз он даже не отвлекается от игры. Нужно будет напомнить ему об обязанностях – в конце концов, я плачу ему деньги. Но это потом.

– Ну, ходят слухи, что в игре замешан кто-то еще, кто-то могущественный, таинственный и крайне опасный. Кем бы ни была эта сила, она действует из-за кулис, наблюдает, следит за нами из-за завесы бесконечной тьмы и ждет, пока игроки ошибутся. – Я делаю эффектную паузу, а затем продолжаю, понизив голос: – Это предупреждение было написано на обороте библиотечной карточки со дна старинной картотеки, купленной в ирландской комиссионке.

Кашлянув, я цитирую строки по памяти:

Не забудь про Игру, или жизнь канет в Лету; Ищи свой

путь по ключам и приметам. Ползи вслепую, думая, что борешься с судьбой, Пока мы ждем во тьме, руководя тобой. Триумф и крах известен наперед, Так играй же, дитя, игра тебя ждет.

– Ого, сколько пафоса. – Снова неизвестный мужчина.

Оглядевшись, я замечаю мелькнувшую в толпе зеленую куртку, похожую на военную.

– Такова суть игры, – продолжаю я. – Суть «Кроликов». – Я медленно обвожу взглядом комнату. – Награды за участие неизвестны, наказание за разглашение тайны и несоблюдение духа игры сурово – с трудом верится, что в нее до сих пор играют. – Я привычно втягиваю в себя воздух. – Еще вопросы есть?

– Моя подруга говорит, что у нее есть доказательства начала одиннадцатой игры. – А вот эту женщину в красной бандане я не знаю; она сидит на полу, прислонившись к автомату «Логова дракона».

– Без обид, но эксперты считают, что игра закончилась на десятой итерации. Нам остается лишь ждать. Никто не знает, когда начнется одиннадцатая игра и начнется ли вообще.

– А что слышно про Хейзел? – вовремя спрашивает Барон Кордрой.

– Боюсь, это тема для следующей встречи.

Толпа расстроено стонет.

– Если у вас еще остались вопросы, можете скачать PDF-документ с моего сайта.

Обычно где-то половина присутствующих задерживается, и мы общаемся уже неофициально, обмениваясь историями про Хейзел и прочих известных игроков, но сегодня ночью в «Гранд Иллюжн Синема» показывают «Донни Дарко», и до начала осталось всего двадцать минут.

Кому же еще интересоваться «Кроликами», если не фанатам научно-фантастического триллера Ричарда Келли.

Я прощаюсь с участниками, забирающими сданную технику, и они поспешно выбегают под дождь.

Когда последний человек выходит из зала, я открываю небольшой зеленый ящичек и пересчитываю деньги. Двести два доллара. Неплохо. Оставив долю Фокуснику, я прячу ящик под прилавок.

– М-да, давно я не слышал такого бреда, – раздается знакомый голос. Тот самый мужчина в военной куртке, накинутой на тонкую черную толстовку с капюшоном, скрывающим лицо. Он играет в «Роботрон: 2048», тот самый автомат, за которым стоял Барон.

Видимо, пока народ уходил, они успели поменяться местами.

– Где Барон? – спрашиваю я.

– Кто?

– Парень, который играл в «Роботрон».

– Пошел смотреть «Донни Дарко», видимо.

Ну разумеется. Про «Кроликов» Барону слушать неинтересно, а заплатить семь долларов за фильм, просмотренный

уже раз восемьдесят, – это всегда пожалуйста.

– А я неплох, – замечает мужчина, кивая на экран.

Я подхожу и смотрю на счет. «Неплох» – это мягко сказано. Барон бы в жизни столько не набрал, а он самый настоящий мастер «Роботрона».

– Раньше я часто зависал в автоматах, – говорит мужчина и оборачивается, сбрасывая капюшон.

Я мгновенно его узнаю.

И тут стоит кое-что заметить. Во-первых, мужчина, играющий в «Роботрон», – мужчина, спросивший, знаю ли я Алана Скарпио, – и есть тот самый знаменитый отшельник-миллиардер-филантроп, якобы победивший в шестой итерации «Кроликов», хренов Алан Скарпио собственной персоной. Во-вторых, я могу сколько угодно врать, что мы знакомы, но вижу я его первый раз в жизни.

– У меня просьба, – говорит он.

– Какая? – спрашиваю я.

– С «Кроliками» что-то не так. Помоги мне во всем разобраться.

И с этими словами Алан Скарпио вновь приступает к игре.

## 2. И что, мы будем слушать про тупых дятлов?

Если кому интересно, зовут меня К. Точка. Просто К. Одной буквой.

Скажу сразу: да, К – это сокращение. И нет, уточнять я не собираюсь. Разочарованы? Ничего страшного, уж как-нибудь переживете.

Все мое детство прошло на северо-западе Америки, у тихоокеанского побережья. Тогда мне казалось, что нет на свете более скучного и мрачного региона; уже позже, много лет спустя, в темной зелени древних улиц и потаенных жизней мне начала видаться романтика, а сейчас я понимаю, что зловещая правда скрывается где-то посередине.

Я не ребенок – мы с друзьями успели застать залы игровых автоматов; но и доступ в интернет появился у нас с ранних лет.

С самого детства у меня развита эйдетическая память: способность в мельчайших подробностях запоминать изображения, слова и схемы. По крайней мере, так говорили родители; они называли мою память «фотографической», хотя это неверно. Фотографической памяти не существует – а если бы и существовала, у меня ее нет. Я просто неплохо запоминаю образы, а потом могу их четко представить.

Но для этого нужно увидеть в них какую-нибудь закономерность, которая сможет меня заинтересовать. Так что в учебе это не помогало. Я могу бросить на пол коробок спичек и на память сказать, сколько их было, но извлекать квадратные корни? Увольте.

Зато благодаря куче херни, вертящейся в голове, можно было забалтывать злобных задир, рвущихся почесать об меня кулаки. Получалось, правда, раз через раз, а к старшей школе и вовсе перестало, потому что способность сосредотачиваться на деталях и выискивать скрытые взаимосвязи перестала быть средством самосохранения и стала настоящей страстью.

Именно эта страсть к поиску закономерностей и разгадыванию шифров (часть из которых и шифрами не были) поспособствовала моему диагнозу: у меня нашли легкие признаки аутизма, начали выписывать лекарства и таскать по врачам. Но та же самая страсть привела меня к «Кроликам».

Обычно люди не помнят, откуда узнали о существовании игры. Может, заметили что-нибудь странное в глубинах интернета, прочитали обсуждение «экранов смерти», спрятанных в игровых автоматах восьмидесятых. Услышали от дальних знакомых о мальчишке, который погиб за игрой на «Атари 2600», о существовании которой никто и не помнил.

Но я точно знаю, где и когда началось мое увлечение «Кроliками».

В гостях у друзей семьи в Лейквуде, штат Вашингтон.

Детство мое прошло в том же штате, только в Олимпии, где-то в часе езды от Сиэтла; любой, кто здесь вырос, слышал про «Полибиус» – игровой автомат, из-за которого в Орего-не якобы погибли люди. Но эта таинственная игра показала-сь мне куда более притягательной – и куда более зловещей. Как и «Полибиус», ее окружало множество слухов: и о неизвестных людях в серых костюмах, и о психотропных эффектах, пагубно влияющих на участников. Вот только «Полибиус» был на слуху, а игру при мне ни разу не обсуждали – по крайней мере, до того дня.

Каждый год Билл и Мадлен Коннорс, друзья семьи, устраивали посиделки в честь Дня независимости. У них было двое дочерей – Энни и Эмили, старше меня на год и на три соответственно.

Сестры Коннорс слушали лучшую музыку, носили лучшую одежду – обязательно с ремнями и шляпками. В тот день они надели высоченные полосатые котелки, словно из сказки доктора Сьюза; сказали, что купили их в самом модном магазине Лос-Анджелеса, на Мелроуз-авеню. Не знаю, вдали они или нет. На тот момент юг страны ограничивался для меня Оклендом, где находился мой парусный лагерь.

Подвыпившие родители играли в дартс во дворе, а мне понадобилось вернуться в дом, где ждала кола (пить ее можно было только по праздникам). Но по пути на кухню до меня донеслись голоса: Энни и Эмили что-то обсуждали.

Они сидели перед компьютером, глядя в экран.

– Ну что, ты «ЭверКвест» включать собираешься? – спросила Энни.

– Я нашла кое-что поинтереснее, – ответила Эмили, открывая знакомый сайт. Они меня не замечали, но из-за дверей кухни мне открывался прекрасный вид на экран – и на юзнетовскую новостную группу.

Энни наклонилась поближе.

– А что такое «альт точка байнарис точка геймс»?

– Сообщество игроков, – ответила Эмили, с видом знатока стуча по клавишам.

– А что значит «байнарис»?

– Тише.

– У вас есть картинки с Зельдой?

– Нет.

– С танцующим младенцем?

– Просто смотри. – Эмили прикрыла рот сестры ладонью и нажала пробел.

На экране появилось видео – отрывок из документального фильма о диких животных. Диктор зачитывал текст: что-то об императорских дятлах.

– И что, мы будем слушать про тупых дятлов? Пойдем лучше на улицу. Люк Миллиган пришел, – сказала Энни, дергая сестру за рукав.

– Люк Миллиган – полный придурок. Пытался облапать Нину на химии.

– Серьезно? – Энни явно расстроилась.

– Да. И вообще, это не просто дятлы, – сказала Эмили.

– В смысле?

– Посмотри, сколько их. Штук пятьдесят, не меньше.

– Ага, и что? Они большие, в этом дело?

– Большие, да, но не суть. Фильм сняли в 1989 году, а императорских дятлов никто не видел с 1956-го.

– Ого. – Энни придвинулась поближе к экрану. – Но тогда почему...

– «Кролики», – сказала Эмили и выключила компьютер.

– Кролики? – Энни заворуженно уставилась на нее.

И я тоже.

В том, как она произнесла это слово – «Кролики», – было что-то секретное, тайное; так взрослые говорят о том, что не способны понять дети.

Эмили огляделась, проверяя, не подслушивают ли их, но меня закрывала дверь кухни. Она перешла на шепот:

– Это такая игра.

Энни посмотрела на тень дятла, замершую на экране.

– Какая?

– В которую я буду играть, – спокойно ответила Энни.

– А как?

– Сложно объяснить.

– Почему?

– В ней постоянно нужно что-то искать.

– Что, например?

– Закономерности и противоречия. Все, что выходит за рамки логики.

– Закономерности? – переспросила Энни. Она явно пыталась понять, о чем говорит сестра, но получалось плохо.

Эмили, глубоко вздохнув, собралась с мыслями и продолжила:

– Так, смотри: эту документалку сняла студия, которой больше не существует, и не факт, что она вообще когда-то была...

И тогда она пустилась в безумные теории, а мне оставалось лишь стоять на кухне и замороженно слушать.

Суть сводилась к тому, что в титрах было указано имя без подписанной должности: никаких визажистов, операторов, бригадиров и прочих помощников.

Просто одно-единственное имя посреди черного экрана, ничего больше. «Висячее имя» – так, кажется, назвала его Эмили. Она сказала Энни, что случайно наткнулась на его обсуждение и рассказала об этом друзьям в сообществе. Они разобрали имя с помощью нумерологии и математических формул и в итоге узнали про существование некой «Ночной радиостанции».

– «Ночная радиостанция»? Что это? – спросила Энни.

– Это мы и хотим выяснить. Пойдем.

Мне удалось выбежать во двор до того, как они заметили меня в дверях кухни.

Эмили сказала родителям, что хочет свозить Энни в ма-

газин, а потом неохотно спросила:

– Купить вам что-нибудь?

Ее забросали запросами: сигареты, имбирный эль, чипсы. Пока Энни записывала, Эмили взяла у матери ключи от пикапа.

– К с собой захватите, – послышался громкий голос миссис Коннорс.

– Мы все не поместимся, мам, – возразила Эмили.

– У нас большой пикап. Не вредничай, Эм.

Та выдохнула и прошла мимо меня, даже не повернув головы.

– Ну, пойдём.

– А если я не хочу?

Энни схватила меня за руку и потащила за собой.

На самом деле мне очень хотелось поехать с ними; отчасти потому, что Энни украла мой первый поцелуй, но больше из-за рассказа Эмили. Из-за загадочной игры – «Кроликов».

Она притягивала меня. Казалась такой таинственной, только для взрослых.

Энни настойчиво вела меня к старому бело-голубому пикапу с огромными узловатыми шинами, и в голове вдруг мелькнуло воспоминание: день, когда она поцеловала меня.

Энни Коннорс была красивой, но не по общепринятым меркам. У нее были широко расставленные глаза – чуть шире, чем нужно, – и густая копна диких, непослушных кудрей. Но она нравилась мне: резкая, уверенная в себе, она одно-

временно восхищала и безумно пугала.

Вскоре после моего тринадцатилетия наши родители совместно праздновали День благодарения. Нас с Энни отправили искать какую-то викторину. Мы спустились в полупустой подвал, к кладовке, где лежали старые игры, и она вдруг толкнула меня к газовой печи, рядом с которой стояла моя кровать, деловито прижалась ко мне, обхватила лицо ладонями и поцеловала.

На вкус ее губы были как виноградные мармеладные червячки. Такие же потрясающие.

– Ну как тебе? – спросила она после поцелуя.

В тот момент слов у меня не нашлось, но, думаю, ответ отчетливо читался в глазах: «Ну ничего себе, охренеть».

– Залезай. – Эмили уже сидела в машине и выбирала музыку.

Возразить было нечего, но и садиться рядом с ней не хотелось. Уж насколько красивой и загадочной была Энни Коннорс, Эмили превосходила ее во всем.

– Давайте быстрее, а то опоздаем. – Она тронулась с места, стоило нам только забраться, – Энни даже не успела захлопнуть дверь.

Меня никогда не интересовали машины, но даже неопытным глазом было заметно, что пикапу лет десять, не меньше. В пепельнице под радиоприемником теснились белые и оранжевые окурки. На полу рядом с пустой бутылкой

«Спрайта» валялась старая пачка чипсов, от которых остались одни лишь зеленовато-белые крошки.

– Магазин круглосуточный. – Вместе с вырвавшимися словами пришло запоздалое осознание: Эмили и так знала, как работает магазин.

Все это знали.

Она не ответила. Просто вставила кассету в стереосистему, и та, механически щелкнув и зажужжав, осветила кабину сине-розовыми огоньками. А потом заиграла песня Тори Эймос, и Эмили по извилистой длинной дорожке выехала на главную улицу.

Магазин мы проехали – Эмили даже не сбросила скорость.

Все молчали. Мне было страшно открывать рот – страшно сказать что-то и все испортить. Ведь впереди явно ждало что-то интересное, и то самое шило в заднице приказывало молчать и не рисковать, чтобы меня не прогнали.

Достав из-под козырька сигареты, Эмили убрала руки с руля, чтобы прикурить. Она ничего не сказала, но Энни перегнулась через меня и придержала руль.

Они понимали друг друга без слов.

Энни вела машину, глядя на дорогу. Она удерживала пикап ровно между полос разметки, следя за ними так пристально, словно проводила операцию на мозге или помогала разлететься встречным самолетам – как будто мир бы оста-

новился, заедь она на соседнюю полосу хоть одним колесом.

Минут через семь Эмили перехватила руль и свернула на старую грунтовую дорогу, а еще через минуту остановилась на обочине.

– Кроме дома Питерманов, тут ничего нет. – Мне непонятно, зачем мы приехали. – Но народ иногда тусуется в карьере.

Если бы меня заметили в карьере с Энни и Эмили Коннорс, то уже на следующий день вся школа знала бы мое имя.

Но Эмили, шикнув, погасила свет в салоне и вытащила из сумочки записную книжку.

– Мы точно на месте? – спросила Энни. – Тут же действительно никто не живет, кроме Питерманов.

Эмили смотрела в блокнот.

Все страницы были мелко исписаны словами и цифрами, перемежающимися с зарисовками. Их содержимое было мне незнакомо, а вот манера организации – очень даже. Примерно такие же пометки мы с друзьями делали на миллиметровке, когда играли в Dungeons & Dragons.

Эмили обвела несколько цифр, написанных над списком имен и каких-то символов. Потом, подумав, записала их сумму, откинулась на сиденье и выдохнула.

– Сто семь и три, – произнесла она. У меня не нашлось слов: ничто на свете не могло сравниться с красотой Эмили Коннорс, подсчитывающей что-то в уме.

Она отложила записную книжку и обернулась ко мне,

pronзая тяжелым взглядом.

– Никому не рассказывай, что ты сегодня увидишь.

– Хорошо. Не буду.

– Я серьезно. – Она с силой схватила меня за запястье. –

Поклянись.

– Я никому ничего не скажу. – По взгляду Эмили было видно: ее это не устроило. – Правда. Клянусь. – Она не обратила внимания на мой поднятый мизинец; просто продолжила смотреть прямо в глаза. Видимо, она увидела там то, что хотела, потому что снова сверилась с записной книжкой и убрала ее в сумочку.

Энни вытащила кассету с Тори Эймос.

– Напомни, что ты там насчитала?

– Сто семь целых три десятых, – ответила Эмили.

– Ага, хорошо. – Энни медленно повернула ручку радиоприемника. Звук не было – только шипение. – Ты точно не ошиблась?

– Будем надеяться. – Она подкрутила звук повыше, а потом повернулась к нам и улыбнулась.

Прекрасно и пугающе одновременно.

Потому что Эмили Коннорс не улыбалась. Никогда.

– Который час? – неожиданно деловито поинтересовалась она.

– Десять ноль шесть, – ответила Энни.

Эмили коснулась моей руки.

– Только не истери, хорошо? – попросила она, завела пи-

кап и вновь выехала на грунтовку.

Мне оставалось лишь принять крутой вид.

Где-то минутой мы ехали под шум помех, а потом Эмили кивнула сестре и нажатием на рычажок выключила фары.

Пикап окружила чернота.

Мы не сбавили скорость, вот только теперь впереди ничего не было видно.

Мы ехали в абсолютной темноте.

Радио продолжало шипеть.

– Эмили, может...

– Тш-ш-ш. – Она схватила меня за руку с такой силой, что потом остались синяки: четыре, от каждого пальца. – Слушай.

Пришлось замолчать и прислушаться.

– Слышите голос? – спросила Эмили.

Энни пожала плечами. Она явно ничего не услышала. Эмили повернулась ко мне, но и тут ее ждало разочарование.

Несмотря на все старания, сосредоточиться не получалось: мешали и помехи, и ситуация, в которой мы оказались. Не каждый день мне доводилось вслепую нестись по старой грунтовке в компании Энни и Эмили Коннорс.

– Что это было? – Эмили еще сильнее увеличила громкость. – Вы же слышали? Пожалуйста, скажите, что слышали.

– Вроде да, – пришлось солгать мне.

На самом деле мне так и не удалось услышать ничего, кро-

ме помех. Голова разболелась. Шипение щекотало в ушах, а где-то в глубине груди завибрировало что-то плотное и расплывчатое, постепенно двигаясь вверх. Во рту пересохло.

Раньше мне казалось, что причиной моего плохого самочувствия послужила скорость, на которой мы мчались по грунтовке в абсолютной темноте, но сейчас я уже сомневаюсь. Не знаю, что это было. Просто что-то... странное. Неестественное.

– Может, включим фары? – испуганно спросила Энни.

– И так нормально, – ответила Эмили.

Когда она выключила фары, дорога тянулась вперед по прямой, но мы проехали немалый ее участок. Оставалось только надеяться, скрестив пальцы, что мы не вылетим с поворота в кювет.

– Эм, слушай... – начала Энни.

– Тш-ш-ш! – шикнула Эмили на сестру. – Там же сказано: ехать нужно в темноте.

Изредка практически неразличимый свет луны выхватывал то деревья, то участок дороги; видимо, Эмили ориентировалась с его помощью.

– Вот сейчас. – Она склонилась поближе. – Слышали?

В этот раз у меня действительно получилось расслышать звук, доносящийся из приемника, поначалу едва различимо.

Это был женский голос.

Но стоило мне обернуться к Эмили, чтобы расспросить об услышанном, как в салоне что-то оглушительно загудело.

Эмили дернула за рычаг; фары осветили дорогу, и под визг Энни мир взорвался ослепительной вспышкой стекла и света.

Когда Эмили вновь включила фары, они прорезали тьму двумя крохотными ядерными взрывами, осветив громадного лося, лежащего на дороге.

Мы даже не успели ничего понять, а все уже кончилось.

Нас с Эмили выбросило на дорогу через лобовое стекло, но Энни так и осталась в салоне.

Уже потом мы узнали, что из-за угла, под которым была повернута ее шея, она ушла из жизни мгновенно, без всяких страданий.

Мне повезло заработать лишь вывих плеча, сильное сотрясение, россыпь синяков и порезов – ничего больше. Эмили серьезно повредила правую ногу. Почти год она провела в больнице, а восстанавливалась значительно дольше.

В последний раз наши пути пересеклись спустя несколько лет после аварии.

Мы с родителями поехали в Сан-Франциско к друзьям и остановились на заправке неподалеку от Вашингтона, потому что мне захотелось в туалет. Тогда, на обратном пути из уборной, Эмили Коннорс и попалась мне на глаза.

Она сидела на заднем сиденье стоящей рядом с нами машины, но никак не отреагировала ни на улыбку, ни на при-

ветственный взмах руки. Так и продолжила сидеть и смотреть прямо перед собой, будто меня не существовало. Можно было, конечно, постучать в стекло, чтобы привлечь ее внимание, но меня смутил ее взгляд. Пустой, будто она не рядом, а где-то далеко-далеко, и никакой стук не сможет вернуть ее обратно. Но проверить это мне не удалось, потому что машина, в которой она сидела, тронулась с места и выехала на шоссе.

В ту же ночь мне приснились Энни и Эмили Коннорс.

Мы ехали по дороге, ведущей к дому Питерманов, но в этот раз навстречу нам вышел не лось, а что-то высокое, серое и кривое.

Когда мы приблизились, стало понятно, что силуэт этот принадлежит не человеку; он не был цельным – всю массу его составляла искаженная смесь мелких теней, извивающихся, дергающихся и сливающихся воедино.

Крик застрял у меня в горле, и тело застыло, отказываясь шевелиться.

Как и в ту ночь, радиопомехи зазвенели в ушах, голова заболела, во рту пересохло. А серый силуэт на дороге начал медленно оборачиваться.

Мне хотелось закрыть глаза, но все попытки оказались напрасны.

Эмили не останавливалась, словно ничего не замечала, а Энни склоняла голову к радио, пытаясь расслышать сообще-

ние, которое якобы скрывал за собой белый шум.

Время замедлилось.

Шум и помехи оглушили меня, и непонятный гул вдруг замкнул что-то ужасное в глубинах моего сознания и тела.

Пикап несся вперед, и прямо перед тем, как мы врезались в серую фигуру, она повернулась к нам лицом – точнее, тем, что было на его месте.

А была там лишь непроглядная тьма.

И тогда до меня донесся голос – тот самый голос, что в ту ночь пробился сквозь шум помех; сухой, резкий, потрескивающий, словно огонь.

Говорила женщина, та же, что и в 1999 году.

– Дверь открыта, – сказала она.



**ИГРОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ:  
ОФИЦИАЛЬНОЕ ОБРАЩЕНИЕ ХЕЙЗЕЛ**

(Аутентифицировано через блокчейн)

Всемирная организация здравоохранения описывает игровое расстройство как «модель игрового поведения, отличающуюся нарушением контроля за игрой... до такой степени, что ей отдается предпочтение перед другими интересами и повседневными занятиями, а также продолжением или интенсификацией игровой деятельности, несмотря на появление отрицательных последствий».

Отрицательные последствия – не шутка.

Не забывайте пить воду и предупреждайте кого-нибудь, когда планируете отправиться проверять неизвестную зацепку, про которую никто больше не знает.

Берегите себя.

*Хейзел 8*

..- -... -...-.-.-.....-.-.....-.....<sup>2</sup>

### 3. Если хорошо прислушаться, можно услышать ревень

Пол выложен плитками: триста девяносто пять белых, четыреста черных. От входа до столика – ровно двадцать один шаг.

Над автоматом для молочных коктейлей висит маленький телевизор, на экране которого профессиональные спортсмены играют в додзбол – в вышибал, если говорить по-простому. На тротуаре за окном виднеется кислотно-зеленый автомобиль: «Додж Челленджер».

«Додж».

На ум сразу приходит значение слова.

Финт. Хитрость. Уловка.

Алан Скарпио улыбается, обводя вилкой помещение.

– Хорошее местечко, согласишься?

– Да, довольно классное.

– Я взял тебе кофе, – говорит он, кивая на грязно-белую керамическую кружку, стоящую на столе.

– Спасибо. – Я присаживаюсь на диванчик, обитый потертым кожзамом.

Кафешка расположена через улицу от игровых автоматов Фокусника. Она старая, еще пятидесятых годов; такие обычно называют забегаловками, а то и похуже. На столиках сто-

ят маленькие музыкальные автоматы – некоторые, кажется, даже работают.

Ситуация не укладывается в голове: я сижу за одним столом с Аланом Скарпио, чуть ли не самым богатым человеком на свете, и смотрю, как он с аппетитом поедает ревеневый пирог.

«Доджбол».

За столом в углу сидит женщина – что это на ней, бейсболка с логотипом «Лос-Анджелес Доджерс»? Кафель на стенах кучкуется группками – пять, шестнадцать, пять, восемь плиток; их количество совпадает с позициями букв в слове «Додж».

Становится страшно.

С самого детства у меня была одна-единственная реакция на любую тревогу: бесконечный поиск закономерностей. Иногда доходило до того, что сосредоточиться на чем-то другом просто не получалось. С возрастом приступы становились чаще и сильнее, так что мне пришлось научиться с ними бороться. Обычно я повторяю уже известные закономерности, и чаще всего они связаны с теннисом.

Я обожаю теннис. С поразительной точностью помню целые турниры – не только теннисные, конечно, бейсбольные тоже, да и диалоги хорроров запоминаю не хуже, – но теннис для самопальной терапии подходит лучше всего. У меня даже есть любимый матч: четвертьфинал Открытого чемпионата США 2001 года, встреча Пита Сампраса и Андре Агас-

си. Я отстукиваю их подачи на ногах: Сампраса – на левой, Агасси – на правой. Представляю каждый удар, каждый пропущенный и отбитый мяч, и в какой-то момент страх ослабеваает и мне становится легче.

Эта техника спасла меня после аварии с участием Энни и Эмили Коннорс, и она же помогла позже, когда родители погибли в несчастном случае во время отпуска в Греции.

После их смерти у меня ушло несколько лет, чтобы отработать систему дыхательных упражнений, помогающих справиться с приступами тревоги, зато теперь не приходится отстукивать на ногах матчи от начала и до конца.

Я успеваю добраться до завершения второго сета и только тогда осознаю, что творю. Поспешно убрав руки с колен, я отпиваю кофе.

Уже десять лет мне не приходилось прибегать к этому методу, не меньше.

Твою мать. Да почему же так страшно?

По слухам, Скарпио пятьдесят шесть, но выглядит он лет на десять моложе. Не особо высокий, худой, с нечесаными каштановыми волосами, светло-голубыми глазами и широкой хитрой улыбкой. Одет в темно-синие джинсы, ботинки-дезерты из выцветшей коричневой замши и белую рубашку. Светлокожий, с едва заметным акцентом – то ли английским, то ли уэльским.

– Вот ты знаешь, что ремень растет так быстро, что его можно услышать?

– Серьезно? – спрашиваю я, потому что не знаю.

– Ага. У меня есть аудио на телефоне, если хочешь послушать.

– А... Круто...

– Да ладно, я стебусь. – Он возвращается к пирогу. – Но не про ремень. Он реально быстро растет, и у меня есть его звуки, но тебе ли не по хрену. Ты хочешь узнать, зачем я пришел, что мне понадобилось в зале игровых автоматов и в первую очередь зачем мне нужна твоя помощь. – Он улыбается. – Угадал?

– Да. Но про ремень послушать тоже интересно.

Алан Скарпио кивает.

– Врешь, ну да ладно. – Он гоняет вилкой крошки по тарелке, собирая их в кучку. – Точно ничего не хочешь? Пирог просто охренительный.

– Нет, спасибо. – Я отпиваю чуть теплый кофе.

– Ну, я наелся, – говорит он и откидывается на спинку стула, выдыхая. От пирога ничего не осталось – даже крошки нашли свое место в животе таинственного миллиардера.

Какое-то время мы сидим молча, но потом я не выдерживаю:

– Ну так, – говорю я, – зачем вы пришли?

– Вижу, меня не ждали.

– Еще бы.

– Понимаю. Обычно-то ты видишь меня по телевизору или в интернете. Я как-то в баре наткнулся на Гэри Бью-

зи. Сразу его узнал, как какого-то закадычного друга. Даже улыбнулся ему, когда проходил рядом.

– Это он постоянно твердит про какие-то безумные заговоры?

– Кто ж знает, может, и он, но я его помню по фильмам. «На гребне волны». Классика. «Два сэндвича с фрикадельками»! – Скарпио вскидывает два пальца и вопит так, что слышно во всей забегаловке. – «Два мне возьми, Юта!»

– Не помню такой сцены, – говорю я. Официантка, подошедшая к столику, сурово смотрит на Скарпио, как на ребенка, пролившего молочный коктейль на пол.

– Все в порядке? – устало спрашивает она. У нее большие серо-зеленые глаза, но белки пронизаны тонкими красными капиллярами, а голос слегка хрипит. Типично для человека, который ведь день обслуживал бесконечный поток идиотов. Скорее всего, ее смена подходит к концу, и последнее, чего она хочет, – проблем.

– Все замечательно. Простите. Нам не нужны сэндвичи. Буду вести себя потише, обещаю, – улыбается Скарпио.

– Спасибо, – отвечает она. – А то у меня уже нет сил вас выставлять. – Улыбнувшись, она устало подмигивает и подливает мне кофе.

– Спасибо.

– Не за что, – отвечает она, явно радуясь, что мы не испортили ей весь вечер.

Алана Скарпио она не узнает. Может, поищет информа-

цию о нем завтра, когда придет на работу и увидит, что к чеку на семь долларов приложено триста долларов чаевых.

Дождавшись, пока официантка уйдет, Скарпио достает телефон и кладет на стол.

– Что тебе известно о «Кроликах»?

Я бросаю взгляд на его телефон. Может, он хочет зачем-то записать разговор? Но на экране не открыто никаких приложений – виднеются только дата, время и милая собачка на заставке: спаниель с голубым платком, повязанным вокруг шеи.

– Ну, в целом то же, что и всем заинтересованным, – говорю я, пытаюсь получше сформулировать ответ.

– А если конкретно?

Я не понимаю, что Скарпио хочет услышать. Если он и правда Калифорнияк, победитель шестой игры, то ему известно куда больше, чем мне. А если он не Калифорнияк, то деньги все равно при нем есть, так почему бы не нанять эксперта, раз так хочется узнать побольше про «Кроликов»? Нет, разумеется, я тоже знаю немало. Друзья и прочие знакомые считают меня главным знатоком игры. Но Алан Скарпио может позволить себе самых лучших – по крайней мере, получше вечно безработного задрота, судорожно выстукивающего на коленках теннисный матч двадцатилетней давности.

– Что, боишься говорить из-за предупреждений? «Играя, помни: никому ни слова»? – спрашивает Скарпио, цитируя отрывок из Игрового манифеста Прескотт, который мы слу-

шали на собрании.

– Нет, конечно, – отвечаю я, хотя все, кто интересуется Игррой, слышал про опасности, с которыми предстоит столкнуться, включая таинственных Смотрителей, которые любой ценой поддерживают порядок в игре. Поговаривают, встреча с ними может закончиться плачевно.

– «И вот идет, тропинкою, по краю», – говорит Скарпио.

– Что? – переспрашиваю я.

– «Божественная комедия» Данте, Ад, песнь десятая. «И вот идет, тропинкою, по краю».

– Точно, – говорю я. – «И вот идет, тропинкою, по краю, между стеной кремля и местом мук, учитель мой, и я вослед ступаю»<sup>1</sup>. Ну, или как-то так.

– Неплохо, – замечает Скарпио.

– Спасибо, – отвечаю я. – Мы половину семестра потратили на изучение Ада. Но... при чем тут это вообще?..

– Прости, весь день пытался вспомнить строфу.

– Можно же было найти в интернете...

– Но так же неинтересно. – Алан Скарпио улыбается и отпивает кофе, и вдруг где-то рядом раздается непонятный скрипучий треск. На мгновение мне даже кажется, что лампы в кафе моргают в унисон со странной какофонией.

Мы что, призвали Смотрителей разговорами об игре? Или что-то пробудилось, когда Скарпио процитировал Данте?

– Что это такое? – спрашиваю я.

---

<sup>1</sup> Перевод Михаила Лозинского.

– Ревень, – отвечает он, указывая на телефон. – Жуть, согласишься? Немного обработать, и можно в саундтрек хоррора пихать.

Я киваю. Жуть, вот уж точно.

Какое-то время Скарпио смотрит на меня, словно ожидает чего-то, а потом улыбается.

– С игрой происходит что-то странное, – говорит он.

– В каком смысле?

– Не знаю, но если мы не разберемся с ней до начала новой итерации, то дружно окажемся в полной заднице.

Телефон Скарпио вибрирует. Он опускает взгляд на экран.

– Прошу извинить, – говорит он и отвечает на звонок. – Что такое?

Лицо его начинает сереть на глазах.

– Точно? Ладно, сейчас буду, – говорит он и вешает трубку. – Так, я побежал. – Звонок явно встревожил его. – Надо кое с кем встретиться. Не проводишь меня до машины?

– Хорошо, но...

– Я бы хотел обсудить кое-что по пути, если не возражаешь.

Раз Алан Скарпио хочет что-то со мной обсудить – значит, буду идти, пока не отсохнут ноги.

– Эм, ну, давайте, – говорю я.

Мы выходим на улицу. Я поднимаю воротник, закрываясь от морозящего дождя, но Скарпио погода не трогает. Он вы-

ходит на тротуар. Я спешу за ним следом.

– Обещаю, я все тебе объясню, – говорит он. – Только сначала хочу кое-что выяснить. Не против?

– Нет, конечно, – говорю я.

– Чудесно. Начнем с предыдущего вопроса. Что тебе известно о «Кроликах»?

За недолгий путь от закусочной до машины Скарпио я рассказываю все, что знаю об игре: о ее загадочности и таинственности, о ее нелегальности и зависимости, которую она вызывает; о том, что о ней сложно узнать, если не искать специально. О слухах, окружающих ее: о ее древности и связях с орденом тамплиеров, иллюминатами, обществом Туле. В подробностях описываю возможную награду: то ли победителей берут в АНБ, то ли в ЦРУ, то ли выдают миллиард долларов, то ли наделяют бессмертием; говорю и о списке победителей, так называемом Круге, который беспорядочно появляется в случайных странах по всему свету перед началом и после завершения очередной итерации. Вспоминаю все, что могу, о загадочной Хейзел, самом известном игроке всех времен, – говорят, она вышла из игры после победы в восьмой итерации. Заканчиваю я рассказом о том, что изучающие игру люди считают Алана Скарпио Калифорниаком, победителем шестой игры, и что именно благодаря этому он астрономически разбогател.

Говоря это, я осторожно поглядываю на Скарпио, но тот

остается невозмутим.

– Еще что-нибудь? – интересуется он.

– Большинство любителей «Кроликов» думают, что десятая игра уже закончилась, а следующая еще не началась. Так что мы ждем одиннадцатой итерации.

– Все? – спрашивает он.

– Вроде да, – отвечаю я, когда мы подходим к черной «Тесле» Скарпио.

– Как насчет встретиться завтра? Позавтракать вместе?

– Давайте, – говорю я.

– Отлично.

Скарпио достает из кармана небольшой футлярчик из черной кожи и протягивает свою визитку. Она сделана из плотного беловато-серого материала – то ли холста, то ли бамбука. Текста нет – только номер телефона.

– Давай встретимся в кафе часов в одиннадцать, продолжим наш разговор, – предлагает он. – Если не сможешь – позвони, перенесем встречу. Но дело важное, так что постарайся прийти.

Он садится в машину, заводит ее и опускает окно.

– Я приду, – говорю я, изо всех сил стараясь сдержать рвущуюся на лицо придурочную улыбку.

– До завтра, – отвечает он, а потом трогается, вырубивает на дорогу и растворяется в ночи.

Вскоре свет фар исчезает, а я еще долго стою на месте, пытаюсь переварить то, что только что произошло.

Сначала меня удивило, что у Алана Скарпио нет личного водителя, но, если так подумать, это вполне вписывается в его характер. Для миллиардера он показался вполне себе свойским парнем – если, конечно, не вспоминать слухи о его баснословном выигрыше в таинственной и потенциально опасной игре, о которой мало кто слышал.



# ИГРОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ: ОФИЦИАЛЬНОЕ ОБРАЩЕНИЕ ХЕЙЗЕЛ

**(Аутентифицировано через блокчейн)**

Если вы уже слышали эту историю – скажите, и я замолчу.

В отдел невостребованных писем заходит мужчина и спрашивает заведующего, не поищет ли он одну марку. Ее напечатали в 1932-м, а изображен на ней арктический беляк. Выпустили марку в Терланде. Если вы хоть чуть-чуть разбираетесь в географии, то знаете, что такой страны нет.

Но марка очень красивая. Просто поверьте.

Что-то в ней постоянно кажется странным – словно ты уже ее видел, словно всю жизнь знал о ее существовании.

Главный ключ к успеху – научиться выделять крупницы важной информации из белого шума, которым нас сбивают с пути. И это касается не только жизни, но и игры.

Можно сколько угодно думать, что наш мир держится на опасной тайне, скрытой от чужих глаз, но это не значит, что наш мир *не* держится на опасной

тайне, скрытой от чужих глаз.

*Хейзел* 8

-----<sup>3</sup>

## 4. Парадокс Пассажира

Родители умерли, когда мне было семнадцать. И я даже не могу назвать их смерть внезапной, потому что понятия не имею, сколько они провели в перевернутом пароме, пока окончательно не ушли под ледяную воду.

У мамы родственников не было, а брат отца – дядя, с которым мы ни разу не виделись, – отказался брать меня под опеку. Все бабушки с дедушками тоже давно умерли, так что из семьи у меня никого не осталось.

Но впереди ждал университет: учебный год начинался через несколько месяцев, а выпускные и вступительные экзамены давно были сданы. Перспектива столкнуться с государственной системой опеки вдохновляла меня едва ли, поэтому пришлось отстаивать свою дееспособность в суде.

Было несложно. Даже юриста нанимать не пришлось. Все меня отговаривали, но зачем? Просто поверьте, вы бы сами передо мной не устояли, если бы видели. Семнадцатилетний подросток, а бросается юридическим жаргоном, как персонаж какой-нибудь комедии из ранних девяностых.

После смерти родителей осталось немного денег, которые мне потом удалось инвестировать.

На это ушел целый год: сначала пришлось провести херову тонну исследований, потом попрактиковаться на искусственно смоделированной бирже и только тогда выходить

на реальную. Благодаря способности различать скрытые закономерности и причинно-следственные связи мне удалось превратить семьдесят тысяч фальшивых долларов в почти четыреста не менее фальшивых тысяч. Вот теперь можно было заняться реальными инвестициями, а заодно продать родительский дом и купить небольшую квартирку в районе Капитолийского холма.

Итак, мне еще не было двадцати, а уже появилась купленная на собственные деньги квартира в модном районе Сиэтла, да и оценки в университете держались на удивительно приличном уровне.

Стоило взять себя в руки, погрузиться в учебу, но нет, как же, ведь это неинтересно. А что интересно?

Разумеется, игры.

Мы часто играли с родителями, когда они были живы, но после их смерти мне постоянно приходилось учиться и работать: времени на развлечения не оставалось. Теперь же благодаря играм у меня снова появились друзья, но не только в этом заключалась их польза. Погрузившись в игру, можно было не думать о том, что случилось с родителями.

Сначала игры действительно помогали собраться с мыслями и отточить навыки общения с людьми. Но, как и с любыми наркотиками, чем дольше играешь, тем быстрее привыкаешь к эффектам, и со временем мне захотелось большего.

Решение нашлось быстро: меньше сна, больше игр.

Ролевые игры, шутеры, онлайн, настолки – мне нравилось все. Моя одержимость дошла до того, что иногда за день удавалось перехватить всего два-три часа сна.

Именно в те годы у меня появились куча знакомых из большого онлайн-сообщества любителей ролевых игр, серьезное пристрастие к алкоголю, и лишь чудом мне удалось избежать психушки.

Суд назвал это «незаконным вторжением», хотя больше подошло бы «проникновение со взломом». Арестовали меня в подвале Гарвардского выездного кинотеатра после трех дней без еды и без сна.

Нашедшая меня полицейская передала суду мои слова: к подвалу меня якобы привели какие-то важные зацепки, потому что именно в это время и в этом месте должен был появиться непонятный «Пассажир».

Скажу честно: в голове у меня тогда был полный кавардак, и виной этому сразу несколько причин. Психиатр прописал мне новые лекарства, а моя собака умерла из-за осложнений во время плановой стоматологической операции. Она была старенькой, но абсолютно здоровой, и ее смерть застала меня врасплох. Оправиться никак не получалось: Руби, маленькая коричневая чихуахуа, была последней нитью, связывающей меня с родителями.

Это она встретила меня дома после пресс-конференции, на которой сообщили, что эвакуация – со временем пре-

вратившаяся в аварийно-спасательные работы – закончена и остается лишь спасти корабль, как есть.

Это она была рядом, когда родителей все же признали мертвыми: Руби нужно было кормить и выгуливать, и это спасало от дней, растягивающихся в бесконечность.

Когда она умерла, у меня больше никого не осталось.

Как-то ночью, вскоре после смерти Руби, одна новая многопользовательская ролевая игра (или ММОРПГ), «Андерлайт», вдруг напомнила мне про другую. Она называлась «Связи» – в детстве родители частенько играли в нее со мной.

В «Связях» нужно было логически объединять разные изображения, на первый взгляд абсолютно несопоставимые и непохожие друг на друга.

Родители научили меня играть одним летним вечером. Мы хотели съездить в кинотеатр под открытым небом, но тут начался ливень. Мне было очень обидно, потому что в кои-то веки родители разрешили посмотреть с ними взрослый фильм. «Страшилы» Питера Джексона, на который они согласились после долгих уговоров.

Когда мне удалось дозвониться до кинотеатра, там сообщили, что все сеансы отменили из-за погоды. Мама решила, что страшного в этом ничего нет, ведь у нас появилось время на игры.

Она приготовила попкорн, и мы сели играть в «Монопо-

лию». До «Страшил» ей было, конечно, далеко, но мне нравилось играть с родителями, а еще больше нравился мамин попкорн – масла в нем было больше, чем самого попкорна.

Потом мы приготовили банановый десерт с мороженым (в нем было больше шоколадного соуса, чем всего остального), и отец принес потрепанную черную коробку, на крышке которой красовалось название, напечатанное ярко-рыжим крупным шрифтом: «Связи». Игры мы хранили в шкафу, и меня миллион раз посылали что-нибудь там найти. Но ни разу на глаза мне не попадалась эта коробка.

Помню, как мама нахмурилась при виде игры. Она зашептала отцу, что он торопится, что мне нужно подрасти, что эта игра только усугубит какое-то мое «состояние». А он сказал, что именно в этом и суть.

В коробке лежали фотографии, рассортированные по разноцветным конвертам. На обратной стороне плотных карточек, похожих на открытки, были напечатаны слова или цифры.

Смотреть на них было нельзя – только на сами картинки.

Разложив карточки и конверты, отец показал мне одну из них и попросил внимательно рассмотреть.

На фотографии тигр крался сквозь густые заросли джунглей.

Вскоре он отложил ее и показал новую карточку, в этот раз с женщиной, которая сидела за композитным столом на кухне, отделанной в стиле пятидесятых, и разбиралась с до-

кументами.

Мама спросила, есть ли между двумя картинками сходство. Оно было: рисунок на шкуре тигра в некоторых местах совпадал с рисунком на обоях.

Тогда отец показал третью карточку.

На ней был изображен музыкальный автомат из дешевого бара, на котором стояла бутылка пива.

Отец спросил, есть ли сходство между второй и третьей фотографиями. Да; время на кухонных часах совпадало с количеством песен в музыкальном автомате.

Он продолжил показывать фотографии, пока не нашлись те, в которых не было сходств.

И тогда игра завершилась.

Потом мы часто играли в «Связи». Сидеть так с родителями было весело, но вскоре мне наскучило разглядывать картинки и выискивать между ними неочевидные закономерности. Игра надоела, и при виде черной коробки с оранжевыми буквами в груди вставал ужас.

Но последняя партия в «Связи» прошла совершенно иначе.

Родители отвели меня в кафе поесть блинчиков. Они не взяли с собой никаких фотографий.

Теперь мы искали связи в реальности.

Отец сказал, что искать нужно что угодно, лишь бы между предметами нашлось что-то общее.

Какое-то время заметить ничего не получалось, и только

перед самым уходом на глаза мне попалась девочка в футболке с лошадьё. Почти такой же, как на картине, висящей над входом в кухню.

Девочка с родителями вышли на улицу, и мы пошли следом.

Пока мы стояли у входа в кафе, к остановке подъехал автобус, расписанный рекламой выставки в Художественной галерее Фрая. На рекламе была изображена лошадь, вставшая на дыбы, как и лошади с футболки и картины. Мама схватила меня за руку, и мы побежали к автобусу.

Мы не успели. Родители, посоветовавшись, отвезли меня в галерею на машине.

В музее мы сразу же направились к картине со вздыбленной лошадьё из рекламы. Что-то в ее названии и номере каталога привело нас в парк. Я уже не помню, в какой конкретно, но там точно были небольшой фонтан с чьим-то бюстом и открытая сцена.

Пока родители азартно обсуждали цифры, связанные с картиной, мне захотелось осмотреться.

Нашли меня минутой позже по оглушительным воплям.

Передо мной возвышались огромные бетонные шахматы.

От погоды их защищала металлическая крыша, а вокруг стояли четыре каменные скамьи. Мне взбрело в голову забраться на доску и поиграть в воображаемые шахматы. Родители совсем недавно научили меня играть, и мне очень нравилось наблюдать за движением фигурок. Конечно, выигры-

вать из-за возраста доводилось редко, но правила шахмат и бесконечные варианты развития игры приводили меня в восторг.

В голове разыгралось сражение: слоны, пешки, ладьи и все остальные сталкивались между собой, а мне оставалось лишь претворять их движения в жизнь. Шахматная доска превратилась в поле боя, и квадраты сменялись под моими уверенными шагами, а маневры отражали борьбу черных и белых фигурок за власть. Но когда черный конь победил белую пешку, что-то вдруг изменилось. Меня охватила сильнейшая паника, а на периферийном зрении вдруг зашевелились темные тени. Казалось, что собственные глаза меня предали. Ноги примерзли к полу. Пошевелиться не получалось.

В тот день меня впервые охватило то самое чувство, что несколько лет спустя вернулось в пикапе Энни и Эмили Коннорс; «серое чувство» – так я его теперь называю.

Первые признаки серого чувства – щекотное покалывание в глазах и низкая пульсирующая вибрация где-то внизу живота. Потом она стремительно взмывает вверх, трепещет, как моль в легких, и руки с ногами тяжелеют и провисают, а под конец во рту начинает вязко, мелко покалывать. А еще в голове встает низкий пустотелый металлический гул, от которого ничего не спасает.

И впервые это ощущение накрыло меня именно там, на огромной шахматной доске посреди парка. Но на этом кошмар не закончился.

Мне вдруг показалось, что парк пропал и мир вокруг изменился.

А еще – что рядом со мной кто-то есть.

Или не кто-то, но что-то – что-то холодное. Помню, как страшно мне было смотреть вверх, потому что оно ждало именно там. И если бы у меня получилось увидеть его – оно бы тоже меня увидело.

И вдруг оно само нырнуло ко мне, стремительно вылетев из далеких-далеких туч.

Теплая моча мгновенно потекла по моим ногам, а из горла вырвался крик.

Прибежавшие на вопли родители тут же забрали меня домой.

Уже вечером, лежа в кровати, я начал сомневаться: может, мне все показалось? Ведь как раз в то время меня потянуло в третий раз перечитать «Властелина колец», а существо, вылетевшее из тьмы, чем-то напомнило Око Саурона, которое заметило Фродо, надевшего кольцо. Помню, что слабость и страх еще долго не покидали меня, словно мне только и оставалось, что лежать и ждать, пока за мной явится кошмар из другого мира.

После этого «Связи» надолго вылетели у меня из головы, и только «Андерлайт» напомнила мне о них.

Даже не сама «Андерлайт» – в игре не было ничего похожего; просто так сошлись звезды. Может, потому, что из

квартиры соседей пахло разогретым в микроволновке попкорном, или потому, что дождь стучал в окна, но в голове вдруг всплыло воспоминание, как мы с родителями сидели за столом и играли в «Связи».

Поначалу оно показалось счастливым, но постепенно изменило свой тон. Мне вспомнилось серое чувство и чудовище, которое пыталось схватить меня в парке. Потом перед глазами встали кричащие и барахтающиеся родители, застрявшие на тонущем корабле, их лица, погруженные в ледяную воду, и взгляды, навеки устремленные в темноту.

Справиться со стрессом обычными методами не получилось, как и выкинуть из головы умирающих родителей. Осталось лишь встать, бросив компьютер включенным, схватить со спинки стула кожанку и выскочить под дождь.

Арестовали меня три дня спустя.

Три дня, полностью посвященных игре в «Связи».

Началом послужила карточка, которую родители показывали в последнюю нашу совместную игру.

На фотографии старушка кормила стаю голубей. Один из них отличался от остальных сизым оперением и красноватой грудкой. Интернет подсказал, что среди обычных голубей каким-то образом затесался странствующий голубь, или голубь-пассажир.

Но странствующие голуби вымерли в 1914 году, а цветная пленка появилась лишь в 1935-м.

Этой фотографии попросту не могло существовать.

На ум мгновенно пришло одно-единственное слово: «парадокс». Судя по одежде старушки и по машинам, стоящим на улице, фотография была сделана где-то в шестидесятых. Учитывая, что на тот момент странствующих голубей не видели уже почти пятьдесят лет, реальности она очень даже не соответствовала.

Это напомнило о другой вымершей птице – императорском дятле, который так заинтересовал Эмили Коннорс.

Напомнило о «Кроliках».

Странствующий голубь и адрес, зашифрованный в символах с парковой скамейки, изображенной на фотографии, которой не должно было существовать, отправили меня в видеопрокат. На витрине висел постер итальянского фильма, снятого в 1975-м Микеланджело Антониони. В оригинале он назывался «Профессия: репортер», но в англоязычных странах был известен под названием «Пассажир».

Зацепка в финальных титрах привела меня к одной конкретной странице вышедшего из печати французского детектива, а она, в свою очередь, к автобусной остановке, где пришлось сесть на автобус и ехать неизвестно куда, пока на глаза не попала расписанная граффити стена.

В ней скрывалось послание. По крайней мере, так мне казалось. В общем, из-за него мне пришлось помотаться по всему городу, перебирая зацепки, пока меня не арестовали в подвале Гарвардского выездного кинотеатра, где якобы должен был появиться некто – нечто? – по имени Пассажир.

Голова на тот момент уже совершенно не соображала. Все смешалось в единую кучу.

На самом деле я помню, какой камень свалился с плеч, когда меня арестовали.

Меня проверили на наркотики и психические расстройства, а потом поставили перед выбором: предстать перед обычным судом или судом по делам людей, страдающих психологическими заболеваниями. Такие суды, как и суды по делам о наркотиках, призваны защищать обвиняемых с расстройствами психики от перегруженной людьми и работой судебной системы.

В итоге именно так меня и судили, отпустив только при условии, что раз в неделю я буду показываться психологу.

Несколько дней спустя после ареста мне наконец-то позволили вернуться домой, а еще через месяц начался третий курс в университете.

Больше в «Связи» мне играть не приходилось – и не только из-за того, что случилось со мной в кинотеатре в ожидании Пассажира. Просто потом подвернулось кое-что интереснее.

В моей жизни вновь появились «Кролики».

## 5. Барон Кордрой

Вздвогнув, я просыпаюсь от настойчивых звонков.

Кто-то пришел, и этот кто-то теперь агрессивно названивает в домофон.

Живу я на самом верху сорокаэтажного кирпичного дома в районе Капитолийского холма. С одной стороны, на потолке тут декоративная лепнина, на полу – паркет, а оконное стекло украшено просвинцованными решетками. С другой – масляная система отопления практически не работает, а из душа то и дело хлещет кипяток, стоит соседям снизу смыть воду в туалете. Управляющий божится, что уже сто лет пытаются разобраться с проблемой, но верится в это с трудом.

– Твою ж, К, какого хрена? – Барон проталкивается в дверь и сразу направляется на кухню.

– Ты хоть спал? – спрашиваю я. – Чувствую, что нет.

– Всю ночь писал паре ребят из универа приложение для знакомств, – отвечает он, обыскивая шкафчики в поисках съестного.

На самом деле выглядит он не так уж кошмарно, но в глазах читается безумный, отрешенный взгляд программиста, который всю ночь пялился в экран под дико орущую музыку – такая блестящая плотная пелена.

Сам Барон Кордрой высокий, худой, с угловатыми скулами, которые он как-то назвал «лицевыми плечами». Взгляд у

него обычно сонный, но за ним скрываются огромный опыт и острый ум. Раньше он занимался финансами, но в последнее время подрабатывает фрилансером. В основном пишет приложения для всяких стартапов и по просьбам студентов, но под силу ему практически все. На самом деле, кажется, когда-то он работал на АНБ, а до фриланса занимался брокерством в крупной сиэтлской фирме.

Чтобы попасть в мир «Кроликов», нужно уметь замечать сложные закономерности, связи и совпадения. У таких людей обычно нет проблем с поиском работы, но еще в университете мне стало понятно, что лишь один вариант одновременно захватывающий и выгодный по деньгам: фондовый рынок.

Когда мы познакомились, Барон уже выгорел – ему надоело гоняться за чужими деньгами. Какое-то время он держался на крохотных дозах ЛСД с аддераллом, но когда наркотики перестали помогать, понадобилось что-то новое.

И тогда он узнал про игру.

Привлекли его загадочная история возникновения и множество теорий заговоров, о которых писали в даркнете, но остался он благодаря бесконечным загадкам и сложнейшим шифрам, которые приходилось решать, – а заодно благодаря друзьям, которых нашел в сборище таких же чудаков, каким был сам.

И не просто остался. Он погрузился в игру с головой.

Мы познакомились с ним у Фокусника; у меня как раз был

выпускной курс в универе.

Как и все остальные, Барон Кордрой пришел в зал игровых автоматов в поисках Фокусника. Хотел обсудить с ним «Ксевиус» – вертикальный скролл-шутер, выпущенный «Намко» в 1983 году.

Аркадный автомат он искал, потому что когда-то уже играл в подобный в круглосуточном магазинчике в Орегоне, но что-то с ним явно было не так. Нужно было проверить игру на другом автомате, чтобы знать, от чего отталкиваться. А ближайший «Ксевиус» находился как раз у Фокусника.

Пять подростков из четырех разных компаний, игравших в «Ксевиус» в том магазине, сначала жаловались на головную боль и головокружение, а потом и вовсе упали в обморок. Барон пытался узнать почему.

Он поговорил с пострадавшими, и все твердили одно и то же. Перед тем как потерять сознание, все они видели тень, расплывающуюся по экрану. Она манила их, протянув тонкую руку. Все они тут же отпрянули от автомата, потом услышали высокий писк, смешанный с низким гулом, а в итоге очнулись на полу рядом с обеспокоенными друзьями.

Другая причина, знакомые симптомы.

Владелец того автомата утверждал, что игра в идеальном состоянии и что если у Фокусника она отличается, то это потому, что сам Фокусник с ней что-то сделал.

Поверьте человеку, знакомому с Фокусником: если он может переписать код игры из 1983 года, то я Хейзел – а я,

спойлер, уж точно не Хейзел.

Барон не нашел разницы между аркадами у Фокусника и в Орегоне, зато он нашел еще кое-что.

Он нашел единомышленника.

Он нашел меня.

...

Барон заливает остатки шоколадных хлопьев подмерзшим ванильным йогуртом, который простоял у меня в морозилке минимум год.

– А шоколад есть? – спрашивает он.

– Вчера ко мне приходил Алан Скарпио, – говорю я, изо всех сил стараясь сдержаться.

– Ага, ну да, – отвечает он и запихивает в рот хлопья.

А потом медленно откладывает ложку в сторону, переставая жевать. Он хорошо меня знает: понимает, когда я шучу, а когда говорю про самую настоящую встречу с живым, мать его, Аланом Скарпио.

– Ты серьезно?

– Он приходил на собрание. Добил твою партию в «Роботрон».

– Алан Скарпио приходил в зал Фокусника?

– Да.

– Вчера?

– Ага.

– Тот мужик в толстовке, который пошел играть после меня?

– Именно.

– Охренеть. И вы пообщались?

– Ага. И пирога поели.

Барон смотрит на меня с распахнутым ртом.

– Ну, Скарпио поел. Мне хватило кофе.

На то, чтобы выставить Барона восвояси, уходит немало времени, но сначала приходится рассказать подробности вчерашнего вечера и пообещать позвонить, как только встречу со Скарпио.

## 6. Сабатини против Граф

Дождь в Сиэтле не такой, как в других городах.

Непогода заставляла меня и в Лондоне, и в Нью-Йорке, и в Гонконге, и много где еще, но нигде, кроме северо-западного тихоокеанского побережья, не было такого дождя. Изумрудный полумрак здесь глубокий, бесконечный и пористый. Он сливается с окружением и в какой-то момент становится неотъемлемой твоей частью.

Путь к закусочной я прохожу под дождем.

На мне выцветшая синяя толстовка с капюшоном, джинсы и светло-серые конверсы All Stars.

В Сиэтле я живу практически всю жизнь, и хотя иногда мне доводилось оказываться под зонтиком, я даже не помню, есть ли у меня собственный.

Здесь никого не удивить тридцатью дождливыми днями в месяц. К ним привыкаешь. Осенней депрессии у местных жителей не бывает – она длится у них круглый год. И, честно признаться, меня все устраивает.

Я люблю дождь; в нем можно скрыться.

В закусочную я приезжаю за полчаса до встречи и, пока жду, успеваю выпить несколько чашек безвкусного кофе. Иногда начинает казаться, что мне все просто приснилось, но на заляпанном композитном столе рядом с грязно-белой

керамической кружкой лежит визитная карточка Скарпио.

Это не сон. Все было взаправду.

Связь с «Кроликами» преследовала меня всю жизнь, но чувство это было эфемерным, мимолетным, ускользающим. А сейчас что-то изменилось. Как будто еще чуть-чуть, и появится доказательство, что не зря были потрачены все часы, проведенные в интернете в поисках информации об игре, в существовании которой никто не был уверен; все деньги, отложенные на поездки по захолустьям типа канадского Виннипега, где в итоге не находилось ни единой зацепки; все силы, уходившие на бесконечные подработки, ведь так нужно было купить коллекционное издание какого-нибудь непонятного атласа, в котором якобы скрывались подсказки по игре.

Картинка наконец-то складывалась воедино. Словно «Кролики» вдруг стали реальностью.

Но Скарпио опаздывает. Почти что на час.

Выпив еще кофе, я минут пятнадцать сверлю взглядом номер на визитке, а потом решаюсь позвонить.

На первом же гудке трубку берет какая-то женщина.

– Да?

– Эм, здравствуйте. Позовите, пожалуйста... мистера Скарпио. Мы вроде как должны были с ним сегодня встретиться.

– Вы «вроде как» должны были встретиться?

– Он сказал, что встретит меня за завтраком.

– Откуда у тебя этот номер?

– Мистер Скарпио дал.

На какое-то время воцаряется тишина.

– Ну и где ты?

– В закусочной.

– В какой еще, на хер, закусочной?

Я диктую адрес.

– Вот там и сиди. – Она вешает трубку.

Не знаю, что она собирается делать: заставить его позвонить, прийти или перенести встречу. Хочется есть, но не хочется оказаться перед Аланом Скарпио с тарелкой яичницы, если он вдруг заявится, так что я ничего не заказываю.

– Ну, как тебя звать? – интересуется женщина, плавным движением присаживаясь за столик.

Ей лет тридцать пять, азиатка. В блестящих черных кудрях – едва заметные цветные пряди. Одежда на ней дорогая: ощущение складывается такое, что она либо агент ФБР, либо продавщица из бутика Тиффани. На ее губах играет полуулыбка, по которой видно – эмоции за ней совсем не те, что скрываются за обычной улыбкой.

Людей в закусочной не очень много, но столиков десять заняты точно. Откуда она узнала, что это со мной должен был встретиться Скарпио?

– Меня зовут К, – отвечаю я.

– К. Сокращение, что ли?

– Да.

Она быстро понимает, что не дождется пояснений, и склоняется ближе, скрещивая руки на столе.

– Где он?

– Скарпио?

– Кто еще-то, блин?

– Не знаю.

Только сейчас я замечаю, что из-за разговора – или, скорее, допроса – постукиваю по столу, повторяя третий, финальный, сет финала Уимблдонского турнира 1991 года: Штеффи Граф против Габриэлы Сабатини. Эта партия вошла в историю, сделала Граф легендой Уимблдона. Ее подачи я выстукиваю слева, Сабатини – справа. Во втором сете Штеффи проиграла. Среди зрителей сидит принцесса Диана. Чудесный денек.

Женщина смотрит на меня так, словно видит насквозь. Пульс учащается. Я изо всех сил стараюсь медленно, глубоко дышать.

– Вы вчера здесь встречались?

– Да. Ну, точнее, мы встретились в зале игровых автоматов, а потом пошли сюда есть пирог.

Она кивает, обдумывая сказанное.

– А мистер Скарпио приедет? – спрашиваю я.

– Итак, вы поели пирог. Что дальше?

– Не мы, а мистер Скарпио. Только он ел пирог.

Она смотрит на меня, дожидаясь ответа на вопрос.

Да уж, не знаю, кто эта женщина, но точно не продавщица из бутика Тиффани. Я продолжаю выстукивать игру. Третий сет, 5:0 в пользу Штеффи Граф, ее подача.

– Мы с мистером Скарпио встретились в зале игровых автоматов через дорогу. Потом пришли сюда, немного посидели, и он попросил проводить его до машины.

Она задумывается на пару секунд.

– Он играл в игры?

– В смысле?

– В зале игровых автоматов. Он во что-нибудь играл?

– Э... ну да. Как минимум в «Роботрон».

– «Роботрон: 2048»?

– Да.

Она достает старую записную книжку – рыжий потрепанный «Молескин» – и пишет что-то черной шариковой ручкой.

– Простите, а вы кто? – спрашиваю я.

Она смотрит на меня взглядом задолбавшегося тайного агента, который вот-вот перейдет от цивилизованного допроса к избиванию телефонным справочником.

– Я работаю на мистера Скарпио.

– И все?

– Что дальше? – спрашивает она, игнорируя мой вопрос.

– Простите?

– Что было дальше?

Такое ощущение, что в закускойной вдруг похолодало гра-

дусов этак на десять и даже свет чуть угас.

Возможно, стоит рассказать ей о звонке, из-за которого Скарпио вдруг сорвался с места, но женщина эта кажется невероятно опасной. Мне хочется побыстрее закончить наш разговор.

– Ничего, – качаю головой я.

И вдруг происходит нечто неожиданное.

Штеффи Граф проигрывает в финале Уимблдона.

Это немыслимо.

Их матч проходил у меня в голове тысячи раз. Я знаю каждую подачу, вижу их четко и точно, все до одной. Штеффи Граф побеждает. Она победила. Это исторический факт.

Ничего подобного со мной еще не случилось. Матчи всегда заканчивались так же, как и в реальности, не расходясь ни на одно очко. Меня трясет. Руки начинают дрожать.

– Все в порядке? – спрашивает женщина.

– Да, – вру я и стараюсь взять себя в руки. – Вы не знаете, мистер Скарпио придет?

– Сомневаюсь, но если он появится – передай, чтобы позвонил домой. – На этом она встает и уходит.

Проследив за ней взглядом, я вижу, как она переходит улицу и скрывается в зале игровых автоматов.

Чуть позже я схожу узнать, не сказала ли таинственная женщина чего интересного, но пока есть другие дела. Мысленно я быстро прокручиваю теннисный матч.

Штеффи Граф побеждает, как и должна была.

Слегка расслабившись, я заказываю завтрак.

Есть хочется невыносимо.

– О, да это же ваш друг вчера просил сэндвич с фрикадельками.

Я доедаю остатки омлета с сыром и встречаюсь взглядом с серо-зелеными большими глазами официантки, которой пришлось мириться со Скарпио, бросающимся цитатами, за что ей досталось немало чаевых.

– Было такое, – признаюсь я.

– Погодите, я сейчас вернусь, – говорит она и уходит в подсобку.

Понятия не имею зачем.

Где-то через минуту она возвращается и вручает мне телефон Алана Скарпио.

– Вот, вы забыли, – говорит она, а потом поспешно уходит к другому посетителю.

Либо Скарпио случайно оставил телефон на столе, когда включал мне звуки ревеня, либо он вывалился у него из кармана.

Какое-то время я просто смотрю на заставку с песиком, а потом понимаю, что экран не заблокирован. Стоит всего раз провести пальцем, и данные с телефона Алана Скарпио станут моими.

Через несколько минут я снова подзываю к себе официантку и объясняю, что телефон не мой, а друга и что я обя-

зательно передам, где его искать, если смогу с ним связаться. Она отвечает, что пока отнесет его в служебное помещение.

Потом я снова звоню на номер, который дал Алан Скарпио, но в этот раз никто не берет трубку – даже автоответчик.

Дождавшись, пока таинственная женщина уйдет из зала игровых автоматов, я перебегаю улицу, чтобы узнать у Хлои, не упоминала ли женщина Алана Скарпио.

Как-то раз мы с Хлоей чуть не начали встречаться – по крайней мере, так я считаю.

На тот момент мы были знакомы всего пару недель, и ни она, ни я не состояли в отношениях.

У нашего общего друга открылась выставка, и мы решили сходить туда в компании ребят, с которыми познакомились у Фокусника.

Не знаю, что она ко мне чувствовала, но мне она понравилась с первого взгляда. Умная и веселая, она интересовалась тем же, что и я, хотя любой нормальный человек счел бы мои хобби смертной скукой. И хотя иногда казалось, что ей на все глубоко наплевать, меня было не обмануть. Вовсе ей было не плевать. Наоборот, она ныряла в свои интересы с головой и уделяла им много внимания, просто нужно было узнать ее поближе.

Себя она называла музыкантом в отставке. С шестнадцати до девятнадцати она вела совершенно другую жизнь – писала и пела песни в относительно популярной инди-рок-группе.

Как и в случае песен «Cut Your Hair» у Pavement и «Creep» у Radiohead, у группы Хлоя, Peagles, тоже был единственный хит, переплюнувший признанный критиками альбом. Песня называлась «MPDG (Маниакальная девушка-мечта)».

В клипе Хлоя играет на укулеле и делает это просто охренительно. Классное видео.

Хотя Peagles успели выпустить всего один полноценный альбом и один мини, «MPDG» выстрелила и так часто использовалась в кино и на телевидении, что ближайшие двадцать лет Хлоя могла не работать.

После выставки друзья предложили собраться у меня и отметить. Квартира у меня была большая, других квартирантов не было, а идти до нее было всего ничего – к тому же алкоголь у меня всегда имелся.

В компании нас было шестеро, но большую часть вечера мы провели втроем: я, Хлоя и ее подруга Аманда. Мы разговаривали: обсуждали игры, фильмы, комиксы, сериалы и все, что приходило в голову. А когда вспомнили про время, был уже час ночи и остальные давно разошлись.

Когда Хлоя с Амандой тоже собрались уходить, наши взгляды пересеклись. Хлоя едва заметно улыбнулась, заправляя волосы за ухо, и по телу вдруг пробежал электрический разряд. Дыхание сбилось, и восстановить его никак не получалось.

Как вообще люди дышат?

Как только легкие перестали бунтовать, мы обнялись на прощание, и Хлоя с Аmandой ушли.

В моей голове засела лишь одна мысль: как позвать Хлою на свидание. Если пойдем в ресторан, будет скучно? Да, определенно. Может, на выходных в «Крокодиле» будет играть какая-нибудь классная группа? Надо будет утром проверить.

И тогда в дверь постучали.

Было несложно представить, как я открываю дверь и вижу Хлою, стоящую на пороге. Как она говорит, что ей вдруг захотелось прогуляться, что-нибудь в этом духе, что со мной весело и она хочет побыть вместе еще немного.

Но вернулась не Хлоя. Вернулась Аманда.

Она сказала, что забыла очки, а потом предложила еще что-нибудь выпить и обсудить «Сэндмена» Нила Геймана.

В итоге мы провели вместе пять лет.

Когда я захожу, Хлоя покачивается на стуле, сидя за прилавком. На ней выцветшая футболка NPR, Национального общественного радио, рваные джинсы и простые эпловские AirPods, которые она достает из ушей, прикрытых кудрявыми светлыми волосами.

Улыбаясь, она демонстрирует мне средний палец.

– Фу, как некультурно, – говорю я. – Ты же на работе.

Она пожимает плечами.

Я спрашиваю, зачем приходила таинственная женщина. Хлоя отвечает, что они не разговаривали – женщина просто поиграла в «Роботрон» и ушла.

– А с чего это такой интерес к какой-то женщине? – с подозрением спрашивает Хлоя.

Я рассказываю про Скарпио.

– Алан Скарпио?

– Ага.

– Попросил тебя помочь с игрой?

– Да.

– С «Кроликами».

– Именно.

Хлоя какое-то время пристально на меня смотрит, а потом откидывается на стуле и скрещивает руки.

– Врешь.

Я улыбаюсь.

– Да ладно?

– Клянусь, все так и было.

– Обалдеть! – Хлоя чуть не выплевывает жвачку. – Вообще, да, та женщина спрашивала, не видела ли я Алана Скарпио. Я подумала, она шутит.

– Он действительно сюда приходил. Мы должны были сегодня встретиться, но он не явился, а дозвониться до него не получается.

– Гони подробности, – требует она.

И я все рассказываю.

Хлоя выпытывает у меня все до последней детали – дважды. И чем дольше я обсуждаю с ней ситуацию, тем более безумной она начинает казаться. Алану Скарпио, миллиардеру-филантропу, якобы победившему в шестых «Кроликах», понадобилась моя помощь, потому что с игрой было что-то не так...

Хлоя спрашивает, точно ли приходил Скарпио, а не какой-нибудь его двойник.

Я киваю – но червячок сомнений начинает точить изнутри.

## 7. Джеффу Голдблюму среди нас не место

Спустя три дня после неудавшейся встречи с Аланом Скарпио я снова звоню по номеру с визитки.

Вне зоны действия сети.

Барон снова занят каким-то сложным проектом, а Хлоя целыми днями работает в зале игровых автоматов, так что я в кои-то веки решаю привести в порядок пару аккаунтов на онлайн-бирже и свою квартиру.

Встреча со Скарпио кажется бредом – словно на мгновение меня перекинуло в альтернативную реальность, где миллиардеры приходят ко мне за помощью и едят со мной пи-роги.

Номер, который дал мне Скарпио, вечно вне зоны доступа, а сам он известен своей нелюдимостью, так что я понятия не имею, как с ним связаться.

Если ему так нужна моя помощь с «Кроликами» – придется прийти ко мне самому.

Я возвращаюсь к прежней жизни и стараюсь не вспоминать ни про «Кроликов», ни про Скарпио, ни про странную беседу в закусочной.

А два дня спустя по новостям сообщают, что Алан Скар-

пио пропал без вести.

Одна из компаний по связям с общественностью, которой он владел, провела пресс-конференцию. Их представитель сказал, что с момента пропажи прошел «значительный, но на данный момент неустановленный период времени». Он обратился к общественности: если кому-то известно о местонахождении Алана Скарпио, «пожалуйста, свяжитесь с нами по этому номеру».

– Охренеть-охренеть-охренеть! – вопит в динамике телефона Барон Кордрой, с трудом сдерживая восторг. – Алан Скарпио сказал нам, что с игрой творится что-то странное, и тут же пропал!

– Ага. Жесть, – отвечаю я.

Разумеется, «нам» Алан Скарпио ничего не говорил. Он обращался ко мне, но Барона я не поправляю. Даже не помню, когда он в последний раз так чему-либо радовался.

– Надеюсь, с ним все в порядке, – говорю я.

– Погоди, как думаешь, его исчезновение связано с вашим разговором?

– Не знаю.

– Твою мать, К. А вдруг это «Кролики»?

Я не отвечаю. Новость об исчезновении Скарпио никак не удастся переварить. Не может же это быть совпадением, правда?

– Капец, и что нам теперь делать? У нас же никаких за-

цепок, только таинственный визит миллиардера и какая-то женщина, которая нагрнула в закусочную, – говорит Барон.

Но он ошибается: зацепка есть.

– Я перезвоню, – говорю я и вешаю трубку.

...В закусочной заняты лишь несколько столиков, и официанты отдыхают перед толкучкой, которая обещает начаться в обед. Среди них – женщина с серо-зелеными глазами, которая обслуживала нас в тот день.

Она узнает меня и с улыбкой приглашает пройти за столик.

– Здравствуйте, – говорит она, наливая кофе.

Я говорю, что мой друг занят и попросил меня зайти за его телефоном.

Она приносит его вместе со свежей порцией кофе. Явно не догадывается, что мой «друг» – тот самый пропавший миллиардер. Видимо, не видела новостей.

Как только телефон Скарпио оказывается у меня в руках, я бросаю на стол пять долларов и ухожу в спешке. Боюсь, что она вдруг догадается, кому принадлежал телефон, и передумает его отдавать.

В телефоне не находится ничего полезного. Никаких фотографий, кроме песика, стоящего на заставке, ни единого записанного звонка, включая тот, который явно встревожил его в закусочной, после чего он убежал на какую-то встречу. Это, а заодно пустая телефонная книга и аккаунт без привя-

занного адреса электронной почты намекают лишь на одно: для связи с внешним миром пропавший миллиардер явно использовал что-то другое.

– Пирог с ревенем? – спрашивает Фокусник, пялясь на телефон Скарпио как на Ковчег Завета.

– Его выбор, – отвечаю я.

– С кофе?

– Ага, с кофе.

– Какой-то конкретный кофе?

Я мотаю головой.

– Не, самый обычный.

Фокусник кивает и принимается за работу. Жесткие темные волосы падают на светло-зеленые глаза, длинные пальцы пробегают по телефону Скарпио, пока он подсоединяет его к ноутбуку с неизвестной мне операционной системой. На нем куртка из светло-коричневой замши, накинутая на винтажную розово-желтую футболку с логотипом группы Teenage Fanclub. С последней нашей встречи он похудел, а еще заметно состарился, хотя прошел всего месяц.

Хлоя сказала, что он успел побывать на севере России, а куда поехал потом – неизвестно; Фокусник часто срывался с места в последнюю секунду, пропадал на какое-то время, а потом возвращался, словно и не уезжал никуда. Мы ничего про него не знаем: ни где он берет деньги, ни чем занимается в свободное время – вообще ничего.

– К тебе пришел Скарпио и вы пошли есть пирог? – переспрашивает Фокусник.

– Да, – отвечаю я. – В закусочную.

Фокусник нажимает на клавиши и ждет загрузки какой-то программы.

– И чего ему было нужно?

– Он попросил помочь ему.

– *Он* попросил *тебя*? – Фокусник особо выделяет голосом местоимения, что довольно обидно, но уместно. Чтобы Алану Скарпио понадобилась моя помощь с «Кроликами»? Да это даже не фарс, а чистейший бред.

– И это точно телефон Скарпио? На сто процентов?

– Да, – отвечаю я. – Ну, вроде. По крайней мере, похож.

– Рассказывай все, что помнишь, – требует Фокусник.

Я пересказываю, как Скарпио рассказал о проблемах с игрой, что ему зачем-то нужна моя помощь и что если мы не разберемся с ней до начала новой итерации, то дружно окажемся в полной заднице. Потом я описываю пирог, таинственную женщину, звуки ревения и, наконец, официантку, передавшую телефон.

– Скарпио ведь играл в «Роботрон», да?

– Да.

– А когда ему позвонили, он разнервничался, но запись с телефона удалил?

Я киваю.

Фокусник раздумывает над моими словами.

Старенький желтый аналоговый телефон вдруг оживает, и несколько секунд в кабинете дребезжит громкий звонок, но сразу же обрывается.

Фокусник оглядывается на телефон.

– Мне звонят.

– Но трубку же бросили, – говорю я.

– Еще увидимся, – твердо прощается Фокусник, а затем аккуратно отсоединяет телефон Скарпио от ноутбука, возвращает его и выпроваживает меня из кабинета.

Дверь за мной закрывается на замок, но я успеваю услышать, как Фокусник бормочет что-то себе под нос.

На ступеньках лестницы у кабинета сидит Хлоя.

– Разве Фокусник играет в «Кроликов»? – спрашиваю я, пока мы спускаемся в игровой зал.

– Раньше играл, – отвечает Хлоя, скармливая четвертак автомату с «Маппи». – А теперь просто помогает остальным игрокам. Это же не секрет, К.

– Да, знаю. Просто такое ощущение, что в этот раз он и сам заинтересовался.

– Ну, еще бы. У тебя же есть телефон Алана Скарпио.

– Это да.

Я наблюдаю за Хлоей, мастерски управляющей маленьким пиксельным мышонком.

– Что теперь будешь делать? – спрашивает она.

– Поеду домой.

– Наслаждайся жизнью, К, она у тебя захватывающая, –

говорит Хлоя, завершая очередной уровень.

Я на секунду закрываю ей глаза, но она все равно умудряется не умереть.

– Я непобедима! – смеется она.

– Да, да, конечно, – говорю я. – Увидимся.

Просыпаюсь я в два утра от вибрации.

Обычно я полностью выключаю звук на телефоне, как и любой адекватный человек, ценящий свой сон, но с появлением в моей жизни Алана Скарпио я не могу рисковать пропустить что-то важное, просто потому что мне приспичило выспаться.

Я беру трубку на середине второй вибрации:

– Да?

– Привет, К.

– Хлоя?

– Прости, что так поздно.

– Ничего, я не сплю, – вру я.

– Сидишь в темноте?

– В смысле?

– У тебя свет выключен.

Я сажусь на кровати.

– Ты где?

– Внизу.

– Что ты там делаешь?

– Если хочешь, могу прийти завтра или ты приходи к Фо-

куснику. Просто я шла домой, и тут до меня дошло.

– Что дошло?

– Давай покажу, так будет круче.

– Ладно. Сейчас, пять минут.

Повесив трубку, я чищу зубы и натягиваю светло-серые спортивные, а потом долго выбираю футболку. Останавливаюсь на четвертой – она только сегодня пришла по почте. На ней изображен логотип «Красного карлика», любимого научно-фантастического сериала Хлои. Я «Красного карлика» тоже люблю, но, честно сказать, есть примерно стопроцентная вероятность, что футболка эта была куплена исключительно ради нее.

– У Алана Скарпио нет собак, – сообщает Хлоя, быстрым шагом проходя в гостиную. – У него аллергия.

На футболку она даже не смотрит.

– Что? – спрашиваю я.

Хлоя хватает телефон Скарпио со столика.

– У него на заставке собака.

– И что?

– Это подсказка!

– Думаешь?

– У тебя телефон Алана Скарпио, К. Он попросил тебя помочь с «Кроликами». Тут хрен знает что думать!

– Это да, – говорю я. – Ты права.

– Он должен был оставить какую-нибудь зацепку. – Она пролистывает список приложений.

Всех, кто сталкивается с игрой, охватывает подобное нетерпение.

Я вижу его в расширившихся зрачках, в блестящих глазах и быстрых, порывистых движениях Хлои. Никому из нашего круга оно не чуждо – мы чувствуем, что приближается очередная игра, и хотим поучаствовать в ней. Осталось лишь понять, как это сделать.

– Принести тебе что-нибудь? Вино, чай? – предлагаю я.

Хлоя закусывает губу, цокает языком. Она постоянно так делает, когда думает.

– Давай лучше чай, – наконец говорит она. – А то после четвертого бокала «Мальбека» мы вообще ничего не найдем.

– Хорошо, – соглашаюсь я и иду на кухню ставить чайник.

В гостиной я храню все, на чем строится моя жизнь: тысячи книг распиханы по полкам армией слепых маньяков, не иначе; старые игровые консоли опасно громоздятся друг на друга на покоцанной икеевской полке под телевизором – название у нее забавное, но я его уже и не вспомню; на бесчисленных полках теснятся всевозможные игрушки, свечи, настольные игры, пластинки и старинное навигационное оборудование времен парусного судоходства.

В общем, богатая коллекция в чем-то полезных, но в целом декоративных вещей.

Я приношу Хлое чашку «Эрл Грея» без кофеина. Мы са-

димся на потертый диван с бурым винным пятном, в точности повторяющим очертания Японии, и достаем телефон Алана Скарпио.

Рассматриваем заставку – породу собаки (помесь кавалер-кинг-чарльз-спаниеля с кем-то еще), фон (пес сидит на траве перед кустом рододендронов) и бандану (она лазурного цвета). Но что это значит? И значит ли вообще что-нибудь?

Мы выпиваем весь чай, завариваем новый и постепенно переключаемся с игры на другие темы. Говорим про любовь (Хлоя только что рассталась с парнем, барабанщиком по имени Грифф, которого мы с ней прозвали Маппетом), про жизнь (у меня паркет вздулся от воды, нужно его чинить или покупать новый), про семью (у меня никого не осталось; семья Хлои жива, но не всегда это повод для радости).

Недавно мать Хлои арестовали за нападение на продавца где-то во Флориде. Несмотря на то что все ее детство было полным раздольем грусти и наплевательского отношения и что она до сих пор жутко нервничает из-за матери, выросла она весьма спокойным и уравновешенным человеком. Или просто научилась мастерски притворяться, сложно сказать. В общем, все равно впечатляет.

Я бросаю взгляд на часы. Время перевалило за три.

– Наверное, спать пора?

Хлоя, зевнув, кивает.

– Можешь переночевать здесь, – говорю я. – У меня есть свободная комната.

– Серьезно?

– Да, конечно. Если понадобится полотенце или еще что – ты знаешь, где у меня что лежит.

– Ага, – соглашается она.

– Отлично.

Я нахожу Хлое тонкие голубые спортивные штаны и футболку с логотипом подкаста TANIS, чтобы ей не пришлось спать в уличной одежде.

Она благодарит меня, и какое-то время мы молча стоим в коридоре. Хлоя дергает ниточку чайного пакетика, наматанную мной на ручку кружки. А потом перекачивается на пятки, и на губах ее появляется нечитаемая усмешка.

Спешно пожелав ей спокойной ночи, я сбегая в свою комнату и закрываю за собой дверь.

В кровати я достаю телефон и рассматриваю скриншот экрана Скарпио.

Бездумно уменьшаю и увеличиваю изображение, потому что мысли мои с Хлоей, оставшейся в другой комнате.

О чем она думает? Обо мне? А если обо мне, то что именно? Нет, с чего бы ей обо мне думать. Как будто у нее не может быть других мыслей.

Но почему она усмежалась? Хотела меня спровоцировать? Может, ждала, что я ее поцелую? Нет. Так бы мы окончательно запутались в наших отношениях.

Да, точно.

И что? Ну запутались бы немного, и что дальше?

Я приближаю морду собаки. А ведь Хлоя действительно может обо мне думать, почему нет? Рассматриваю мелкие детали зданий, маячащих вдалеке. Она только что рассталась с парнем, и у меня никого нет. Я вновь разглядываю собаку. Она умная, красивая девушка, и она мне нравится – что в этом такого? Я увеличиваю траву. Так, ну хватит. Заканчивай сходить с ума. Потом – бандану собаки. Но Хлоя самая лучшая... Ого, не хватало только совсем раскиснуть.

Я продолжаю приближать и отдалять разные части заставки, пытаюсь понять, о чем думает Хлоя, и в итоге замечаю что-то.

Странный блеск прямо под банданой.

Металл, виднеющийся на ошейнике. Видимо, адресник.

Я увеличиваю изображение еще сильнее.

Качество получается просто ужасным, и среди мелких слов получается разглядеть лишь одно: имя собаки. Рабарбер.

Выскочив из постели, я в спешке натягиваю штаны.

– Рабарбер? Это еще что за хрень? – спрашивает Хлоя, садясь в кровати и потирая глаза. Она уже успела заснуть.

– Ревень, – отвечаю я. – На датском языке.

– Необычное имя, – замечает она, миглом просыпаясь.

– Вот уж точно.

Хлоя тут же начинает суетиться:

– Нужно почитать в интернете историю ревеня. Может, найдем что-нибудь? – Она достает телефон, приступая к делу.

– Уже, – говорю я. – Все прочитано, нумерология проверена, «ревень» через матрицу слов прогнан.

– И как, нашлось что-нибудь?

– Да, но не в интернете.

– А где?

– В телефоне.

– В смысле? – спрашивает она.

– Алан Скарпио включал мне звуки роста ревеня, когда мы были в закускойной.

– И пса зовут Ревень?

– Видимо, да.

– Охренеть.

Запись никуда не делась, но в музыкальной библиотеке, кроме нее, больше ничего нет. Имени исполнителя и названия альбома – тоже.

– Дай послушать, срочно, – говорит Хлоя.

Я подключаю телефон Скарпио к колонке, а Хлоя вытягивает руки к потолку, словно хочет принять позу из йоги.

– Классная футболка, – говорит она.

– Спасибо.

– Новая?

– Да нет. Ты ее уже видела вроде, – вру я.

Я дважды щелкаю по файлу, и из колонки раздаются зна-

комые жутковатые звуки: скрип и потрескивание растущего ревеня.

Мы с Хлоей слушаем запись дважды, выискивая подсказки, но их нет – ни азбуки Морзе, скрытой за звуками ревеня, ни искусственных высокочастотных сигналов.

Ничего.

И только перекинув аудио на ноутбук, чтобы исследовать его поближе, мы замечаем несоответствие.

Размер файла просто огромный.

Он записан в формате WAV, а не MP3 – такие файлы всегда больше аналогов, но не настолько. Аудио просто не может занимать столько места.

Простые пользователи – то есть те, кто не проводит круглые сутки за играми, головоломками, шифрами и кодами, – об этом не знают, но в аудиофайлах можно прятать другие типы данных. С форматами типа MP3 это не сработает, поскольку они используют алгоритмы сжатия, а вот с WAV – пожалуйста.

Мы с Хлоей включаем старый ноутбук на операционной системе Linux и загружаем программу, с помощью которой можно вытащить из аудио скрытую информацию.

Пара нажатий на клавиши, и файл наш – не прошло и секунды.

Вот он, слева на экране: «ТабитаГенри. avi».

Я дважды щелкаю по нему, и открывается видео.

На экране появляются стол и кресло, стоящие на неболь-

шой сцене посреди громадного старого вокзала. А в самом низу высвечивается строка:

«Джеффу Голдблюму среди нас не место».

## 8. Свистать всех наверх

Камера отдалается, выхватывая выстроившихся в очередь людей. Их где-то двадцать, а ближе к концу виднеется нервная девушка. Примерно двадцать – двадцать пять лет, не слишком высокая, с карими глазами и кудрявыми каштановыми волосами. Одета она в светло-голубую джинсовую куртку, черные рваные джинсы и поношенные ковбойские сапоги зеленого цвета. Над левым карманом джинсовки на груди прикреплен значок: улыбающийся смайлик с пятном крови, известный по комиксу «Хранители».

На сцене – небольшой стол, за который задвинуто низкое кожаное кресло. На столе стоят микрофон на небольшой черной металлической подставке и пять бутылок воды от «Фиджи», только вместо обычного дизайна на этикетках нарисован логотип известной кинокомпании.

Позади стола виден разноцветный постер какого-то экшн-фильма, воздвигнутый на хлипком алюминиевом каркасе.

Где-то через десять-пятнадцать секунд к микрофону подходит руководитель студии. Он обращается к очереди – люди в ней оказываются победителями какого-то конкурса, связанного с игрой по мотивам последнего фильма Стивена Спилберга, выпущенной в ходе вирусной рекламной кампании, – и сообщает, что встреча с актерским составом фильма, которую они выиграли, скоро начнется. Длиться она бу-

дет примерно час, и актеры будут появляться по одному.

Как только он заканчивает говорить, под жидкие аплодисменты на сцену выходит первый участник актерского состава. Это Джефф Голдблюм. За ним следует рекламный агент киностудии – очень высокая блондинка лет тридцати в припаленном темно-синем костюме.

Джефф Голдблюм, конечно, кинозвезда, но аудитория явно ждет не его, а главных героев: вечно взъерошенного брюнета из того супергеройского фильма с авиакатастрофой и блондинку из сериала, в котором она сыграла инопланетянку, влюбившуюся в человека.

Вежливо помахав публике и улыбнувшись, Голдблюм садится за стол, и встреча официально начинается.

Люди один за другим выходят на сцену, и высокая блондинка фотографирует их с актером.

Спустя пять минут наступает очередь девушки с каштановыми кудрями.

Поздоровавшись с Джеффом Голдблюмом, она передает рекламному агенту телефон. Актер широко, искренне улыбается, привычным жестом приобнимает девушку и ждет, пока их сфотографируют.

Но девушка с кудрями не улыбается; она шепчет что-то Голдблюму на ухо, а потом уверенным и быстрым движением выхватывает изо рта бритвенное лезвие и целится прямо в сонную артерию.

Шокирующее покушение на жизнь Джеффа Голдблюма

проваливается: рекламный агент, стоящая поблизости, храбро бросается преступнице наперез.

Голдблум остается в полном порядке, а вот рекламному агенту везет меньше.

Во время драки лезвие проходится по ее руке от локтя до запястья. Из руки хлещет фонтан крови: он заливает и Голдблума, и белый линолеум сцены.

Только заметив лужу крови, женщина понимает, что ее ранили.

Она падает в обморок, и на сцене начинается кровавый хаос и кавардак.

Ближайшие охранники бросаются на помощь, но не успевают схватить неудавшуюся убийцу Голдблума, поскользнувшись на залитой кровью сцене.

Пока они дергаются, пытаясь удержать равновесие, кудрявая шатенка скользит по сцене, как бешеная лань по замерзшему озеру, и выкрикивает в лица пораженной аудитории свое безумное послание:

– Джеффу Голдблуму среди нас не место!

Хлоя жмет на пробел, и видео останавливается.

– Ну и срань, – говорит Барон Кордрой, сидящий рядом с ней на диване. Он приехал после первого же звонка, стоило нам только сказать, что именно мы нашли у Скарпио на телефоне.

Я выдыхаю, откидываясь на спинку кресла.

Еще до приезда Барона мы пересмотрели видео раз шесть, не меньше.

– Срань, – соглашается Хлоя, словно этим повтором сможет развеять нарастающее напряжение.

Она жмет на пробел, и видео начинается снова.

Смотреть его сложно.

Меня не пугают кровь и насилие, когда речь идет про игры и фильмы, но какая-то дикая, животная злоба этого видео пробирает меня до костей.

Оно просто... жуткое.

Отвернувшись от экрана, я достаю телефон и ищу в интернете другие видео с тем же инцидентом, новости, рассказывающие о покушении на Джеффа Голдблюма.

Ничего.

Удается найти лишь несколько интервью, в которых победители конкурса рассказывают о встрече, запечатленной на видео, но в них нет ни слова про жестокое нападение на известного актера.

Такое ощущение, что встреча прошла без малейших проблем.

– Это точно какой-то рекламный ход, – говорит Барон, а потом достает электронную сигарету в форме олдскульной трубки Шерлока Холмса и затягивается травкой. – Жесть, обожаю Джеффа Голдблюма, – говорит он, умудрившись не выпустить из легких самый пропитанный ТГК пар на свете.

– Ага, – отвечает Хлоя. – Крутой мужик.

Мне тоже нравится Джефф Голдблюм, но в данный момент меня больше интересует кудрявая шатенка, а еще больше – зачем Алан Скарпио спрятал на телефоне видео с нападением на известного актера.

– Если это рекламный ход, – говорю я, – люди бы про него говорили.

– Гениальная мысль, – соглашается Барон, тыкая в меня концом трубки.

– Думаешь, это дипфейк? – Хлоя, склонившись, вглядывается в экран, словно сможет разглядеть незамеченные до этого мелочи.

– Ну, это явно подделка, – отвечаю я.

Хлоя кивает.

– Хотя выглядит правдиво, – добавляю я. – Но тогда мы бы об этом знали, да?

– Да уж, – говорит Хлоя. – Ясен хрен.

Называется видео «ТабитаГенри. avi», так что в первую очередь мы вбиваем имя в поисковик.

– Нашли что-нибудь? – спрашивает Барон.

– Старую фотографию на «Фейсбуке»<sup>2</sup>, – отвечает Хлоя, демонстрируя экран телефона. – Это точно она.

Табита Генри – та самая шатенка с видео. На фотографии она сидит в лодке и улыбается.

– Она мало постит в интернете, – продолжает Хлоя, – но на страницу Джеффа Голдблюма подписана.

---

<sup>2</sup> Запрещенная в РФ социальная сеть.

– Этого недостаточно, – говорю я.

– В даркнете поищем? – предлагает Барон.

– Ага, где ж еще, – говорю я. – Что, включим «Тор» и будем искать запись убийства Джеффа Голдблюма?

– Запись покушения на Джеффа Голдблюма, – поправляет Хлоя.

– Ненамного лучше, – отвечаю я, открываю браузер и ввожу «Покушение на Джеффа Голдблюма».

Результат нулевой.

Через пару часов бесплодных поисков Барону приходит идея. Он достает телефон, который я вижу у него впервые, и выходит из комнаты.

Возвращается он пару минут спустя, но мы даже не успеваем спросить, какого хрена он творит, – на телефон ему приходит оповещение, и он поспешно садится за мой ноутбук.

Загрузив программу, он вводит несколько символов и ждет, а несколько секунд спустя открывает «Тор» и вводит ссылку, заканчивающуюся на «.onion». Когда сайт загружается, он откидывается на кресле и жестом подзывает нас.

Я хорошо разбираюсь в технике, но Барон влез в систему под правами суперпользователя. Я понятия не имею, что он там делал, да и вряд ли пойму.

– Ты что с моим ноутом сделал?

– Я просто следовал инструкции, – говорит он и указывает на экран. – Смотрите.

– Что это? – Хлоя подкатывается на кресле к столу, за которым сидит Барон.

– Табита Генри, – говорю я.

И действительно, это она.

Ее лицо занимает большую часть экрана: обычная фотография, вытащенная, видимо, из другого аккаунта. Она сидит в тайском ресторанчике и улыбается. Рядом с фото – дополнительная информация: ссылки на удаленные «Инстаграм»<sup>3</sup> и «Твиттер»<sup>4</sup>, записи из диплома, фотографии из выпускного альбома, библиотечная карточка, банковские выписки и данные с последнего места работы.

– В соцсетях всей этой херни нет, – говорит Хлоя. – Видимо, она все удалила.

Барон пожимает плечами, затыгиваясь.

– Не просто удалила. Наняла специалистов.

– Как ты это нашел? – спрашиваю я.

– Коллеги из «Леман Бразерс» помогли. Отдали должок.

– Тебе дружки-брокеры помогли? – переспрашивает Хлоя.

– У них к такой инфе доступ есть – это жуть, – отвечает Барон.

– Неудивительно, – отвечаю я, глядя в экран.

Мне нравится возиться с фондовым рынком – он сам по себе достаточно сложен, но закулисные махинации глубоко

---

<sup>3</sup> Запрещенная в РФ социальная сеть.

<sup>4</sup> Запрещенная в РФ социальная сеть.

порочного мира крупных финансовых корпораций – это паутина такой лютой срани, что любая теория игр покажется школьной математикой.

– Биткоины у тебя есть? – спрашивает Барон, вновь затягиваясь травкой.

– Немного.

– Придется мне их у тебя одолжить.

– Хорошо. Сколько?

– Все.

На изучение данных Табиты уходит немало времени. Часть из них бесполезны – разные фотографии, неработающие ссылки, заархивированные посты в социальных сетях, – и нигде нет ни малейшего упоминания о нападении на известного голливудского актера.

Несколько фотографий явно сняты на той самой встрече. На трех из них Табита Генри с Джеффом Голдблумом стоят на знакомой сцене с постером на фоне. Оба улыбаются; никакого покушения, нигде не видно ни капли крови.

– Такое ощущение, что она ни на кого не нападала, – говорю я.

Барон кивает.

– Говорил же, что это подделка.

– Не знаю, – возражает Хлоя. – На постановку вообще не похоже. А фотки точно настоящие?

– Да, точно, – отвечает Барон. – Метаданные совпадают,

и в интернете куча других фоток с той же встречи. Там тоже никого не убивают. – Он глубоко затягивается и наклоняется прямо к лицу Табиты на экране. – Вот что с тобой не так? – спрашивает он, медленно увеличивая фотографию.

Но, разумеется, рассыпавшаяся на пиксели Табита Генри не знает, что с ней не так. Она ничего не знает.

Барон уходит домой, работать, а мы с Хлоей садимся за телефоны. Каким-то чудом ей удается убедить девушку из кинокомпании, что мы не шутим, и та заверяет, что ни разу сотрудники их рекламного отдела не получали подобные травмы. Когда мы уточняем, уверена ли она, она отвечает, что абсолютно, на все сто процентов уверена.

Никто ни на кого не нападал.

Если верить информации, добытой друзьями Барона, Табита Генри родилась в Куинсе, в Нью-Йорке, окончила Калифорнийский университет в Лос-Анджелесе со степенью в области коммуникаций, потом вернулась в Нью-Йорк, немного поработала в сфере цифровой рекламы, а затем уехала обратно в Лос-Анджелес и открыла там театральную компанию, занимающуюся иммерсивными интерактивными представлениями.

Компании Табиты – «Свистать всех наверх» – принадлежало несколько популярных квестов в реальности, расположенных в Лос-Анджелесе. С первого дня их заброса-

ли восторженными отзывами, поэтому через месяц работы люди записывались на несколько месяцев вперед. А еще через несколько месяцев их выкупила «Хрониклер Энтерпрайзис» – компания, занимающаяся разработкой передовых технологий для онлайн-игр.

Позвонив по номеру с сайта «Свистать всех наверх», я прошу Табиту Генри перезвонить мне.

Через пару часов раздается звонок.

Неловко поздоровавшись, я объясняю цель моего звонка и рассказываю, что мы с друзьями нашли ужасно странное видео и что Табита играет в нем главную роль.

Она дает мне адрес электронной почты, по которой я отправляю ролик. Через несколько минут она перезванивает, но в этот раз по видеосвязи.

Волосы у нее короче, лицо чуть полнее, но в целом она выглядит так же, как и на видео с Джеффом Голдблюмом.

– Вы как это сделали? Это же мое лицо, как вы его туда прилепили?!

– Мы ничего не делали. Просто нашли видео на телефоне, – отвечает Хлоя.

– На чьем телефоне?

Мы переглядываемся.

– Ау? – сердится Табита.

– Алана Скарпио.

– Миллиардера?

– Ага, – отвечаю я. – Вы его знаете?

– Нет. Это же он пропал, да?

– Он, – подтверждает Хлоя.

– Зачем пропавшему миллиардеру фейковое видео с моим двойником?

– Мы не знаем, – отвечаю я. – Поэтому и звоним.

Кажется, Табита не понимает, на кого и как сильно ей нужно злиться.

– Какого хрена? – спрашивает она. Из динамика доносятся посторонние звуки – она пересматривает видео. – Такое реалистичное. Аж жутко.

– Вы точно не помните ничего подобного? – уточняю я.

– Ты сейчас серьезно? – Табита смотрит на меня огромными глазами. – Думаешь, такое можно забыть?

Она подносит телефон к экрану компьютера и показывает отрывок, в котором ранят рекламного агента.

– Вы посмотрите, сколько крови. Разве кровь может так хлестать?

– Я понимаю, ситуация... странная, – говорю я.

– О, да ладно?

– Могу прислать все, что мы смогли выяснить.

– Да присылай уж.

– Если появятся вопросы, звоните, пожалуйста.

– Спасибо. Вопросы у меня точно появятся. Так, стоп. Вы же понимаете, что на видео не я, да? – Она вопросительно на нас смотрит. – Да?

– Конечно, – говорю я. – Разумеется.

– Что это вообще такое... – Табита снова включает видео. – Погодите, вас же не Девон надоумил?

– Простите, мы такого не знаем.

– Ну да, конечно. Друзья Девона бы так и сказали.

Я смотрю на Хлою. Та пожимает плечами.

Видимо, с Табитой Генри мы зашли в тупик – по крайней мере, на данный момент.

## 9. Все, что не связано с «Кроликами»

– Очень интересно. – Фокусник ставит видео на паузу нажатием на пробел.

Мы поехали к нему сразу после разговора с Табитой. Фокусник пересмотрел видео три раза подряд.

– Это связано с «Кроликами»? – спрашиваю я, стараясь скрыть свое возбуждение.

– Весьма похоже, – отвечает он, – но сказать сложно. Нужно подумать.

И с этими словами он выставляет нас из кабинета и закрывает дверь.

«Это связано с “Кроликами”»?

Фокусник часто слышит от меня этот вопрос.

Впервые я задаю его в день нашего знакомства.

Представьте: я учусь на последнем курсе, но вместо учебы и среднего балла меня интересуют одни только игры. К счастью, оставшаяся с детства способность запоминать детали помогает заучивать всякие даты и имена, так что я умудряюсь не слететь со стипендии. А пока мне платят стипендию, можно не думать о работе, а значит – больше играть.

Разумеется, к Фокуснику меня тоже приводят игры.

– Что это? – спрашиваю я в день, когда все началось.

– Четвертый «Визард Квест». Липовый Apple II его как раз потянет.

Эндрю Гошалюк вытаскивает дискету из коробочки, похожей на маленькую картотеку, и вставляет ее в бежевый дисковод родом из прошлого столетия.

– Сколько этому компу лет?

– Если коротко, то до хрена.

Эндрю немного полноватый, среднего роста блондин с густой шевелюрой. На носу у него красуются большие очки в золотой оправе – такие постоянно носят всякие серийные убийцы. Мы познакомились в старших классах школы и вместе поступили в Вашингтонский университет. Он специализируется на информационных технологиях, а я получаю степень бакалавра английской литературы, попутно изучая теорию игр.

Эндрю с отцом переехали из Лондона, когда его мать с сестрой погибли при крушении поезда. Изначально мы подружились из-за любви к играм, но потом у меня тоже погибли родители; мы оба пережили тяжелую трагедию – и в университете стали закадычными друзьями.

В школе мы были хардкорными геймерами. Играли во все, начиная с «Легенды о Зельде» и «Файнал Фэнтези» и заканчивая «Риском», шахматами и го. Но больше всего нам нравились ролевые игры. А самыми любимыми из них были

Dungeons & Dragons и Traveller.

После поступления в университет ничего особо не поменялось. Мы постоянно во что-то играли, только иногда ходили на вечеринки и концерты, от которых не смогли отвертеться.

На тот момент прошло уже немало лет после случая с Эмили Коннорс, рассказавшей мне про «Кроликов» – тайную игру, связанную с вымершими дятлами и неподписанными титрами фильма; после поездки, во время которой странный голос пробился сквозь шум помех «Ночной радиостанции» – голос, то и дело появляющийся во снах, повторяющий одну и ту же фразу, те же слова, что мы слышали в ту ночь на темной петляющей дороге, – слова, которые, как выяснится позже, тесно связаны с таинственной игрой, неофициально прозванной «Кроliками». «Дверь открыта».

Я сталкиваюсь с ней во второй раз вскоре после той самой лабораторной по информатике, во время которой мы с Эндриу Гошалюком играем в «Визард Квест» на древнем компьютере.

– Смотри. – Он нажимает на клавишу ввода, загружая игру.

В самом центре экрана появляется небольшое окошко с весьма примитивной анимацией – волшебник в фиолетовой одежде разбрасывает какие-то семена, – но сама игра почти полностью текстовая.

Нажимая на стрелки, Эндриу проводит персонажа по пер-

вому уровню подземелья. Из крошечного динамика компьютера доносится классическая восьмибитная музыка: короткая закольцованная мелодия со средневековым мотивом.

– Что ты делаешь? – спрашиваю я, хотя на самом деле не особо рвусь уточнять. Эндрю любит копаться в компьютерных играх, и частенько его заносит.

– Угадай. В игру играю.

– В коридорник, выпущенный в семидесятых?

– Да ладно тебе, К, ты только глянь!

– Смотрю. Что дальше?

– А то, что тут все на библиотеках построено. А это уже начало восьмидесятых!

– А, ну ладно. Можно кое-что уточнить?

Эндрю откидывается на кресле и дожидается моего вопроса.

– Кому не по фигу?

Эндрю улыбается.

– Очень смешно.

– Я не шучу. На фигу ты играешь в это говно? – Я искренне злюсь на него. Мы до сих пор не закончили играть в «Дракенгард», хотя почти добрались до финальной битвы.

– Ага, так вот что тебе интересно!

– Да-да, – говорю я, чтобы он побыстрее перешел к делу. – И вообще, ты же вроде хотел разобраться с игрой, про которую говорили Беверли с Тревисом?

– Именно, – улыбается Эндрю, нажимая на ввод, и добав-

ляет: – Этим и занимаюсь.

Картинка на экране меняется. Теперь там два окошка: в одном – простой текст, в другом – длиннорукий монстр.

– Блин, скажи уже, что ты делаешь, а? У меня через час проверочная по французскому, – не выдерживаю я. Французский меня убивает. Слова и отдельные фразы даются мне без проблем, а вот произношение и общая структура языка – нет.

Эндрю встает и потягивается.

– Увы, не могу тебе посочувствовать. У меня в этом месте астрофизика.

– А говорили, что французский – язык любви.

– Слышал что-то такое.

– Он уничтожает меня изнутри.

– Ага, знакомая ситуация. О, смотри. – Картинка на экране меняется, и Эндрю жестом предлагает мне занять его место.

Присев, я склоняюсь к монитору.

– Ни фиги себе, откуда он тут?

– А ты как думаешь?

– Это фейк.

– Не-а.

– Кончай врать.

– Я не вру, *top sorain*. Твои глаза тебя не обманывают.

– С чего ты это взял?

– Проверил.

– Seriously?

– Seriously nowhere.

Я снова смотрю на игру.

– Да быть того не может.

Потому что я знаю монстра, стоящего передо мной, – одного из многих созданий, что появляются в «Визард Квест». В детстве все мы тысячи раз видели и его имя, и характерные торчащие во все стороны волосы.

С экрана на меня смотрит главный герой игры, которая появилась лишь в девяностых – десять лет спустя после выхода «Визард Квест».

Это Соник – еж из одноименной серии игр.

Эндрю начал играть в четвертый «Визард Квест», потому что искал информацию о другой игре, про которую ему рассказали наши общие друзья, Тревис и Беверли. Они узнали о ней от знакомых из Массачусетского технологического института; эта игра существовала в реальности – ходили слухи, что с ее помощью правительство вербует секретных агентов.

Честно сказать, мы им поверили.

В фильмах и книгах восьмидесятых, выпущенных во время холодной войны, часто встречался мир, в котором компьютерные игры пересекались с реальностью – тут и «Военные игры», один из первых фильмов про хакеров, и «Игра Эндера» – военный научно-фантастический роман Орсона Скотта Карда. Игры в них были инструментом, с помо-

щью которого обучали солдат и разбирались с масштабными кризисами, будь то мировая война или угрозы национальной безопасности.

Меня опьяняла мысль, что такая игра – игра, в которой реальная жизнь становится главным местом действия, – действительно существует. Ведь за это мне и нравились ролевые игры наподобие *Dungeons & Dragons* – только здесь все было в тысячу раз лучше.

Как же мне хотелось, чтобы эта игра оказалась настоящей. Эндрю считал, что аномалия с Соником была ее частью, хотя мы понятия не имели, как это удалось проверить.

Если он был фейком, то мы наткнулись на работу простого хакера с очень странной комбинацией интересов и навыков. Но если нет, то Эндрю обнаружил занятный анахронизм: Соник стал персонажем игры, выпущенной чуть ли не за десять лет до того, как гении из компании «Сегга» разработали его образ.

Мы сразу же кинулись в бой и попытались выяснить, в чем же дело.

Может, это просто безумное совпадение? Мы расспросили всех, кто хоть как-то разобрался в гейм-дизайне и истории видеоигр, но не нашли от-вета.

Тогда мы позвонили в «Сегу», но они не знали, о чем мы говорим, и не особо рвались разбираться. Люди, хоть чуточку знакомые с индустрией видеоигр, считали, что мы пока-

зываем им подделку. А всем остальным было попросту наплевать.

Кроме меня.

Чувство было непонятным – но очень знакомым. Оно напоминало об аварии, в которую мы попали с сестрами Коннорс, о той ночи, когда мне рассказали о «Кроликах», еще одной таинственной игре.

Интереса Эндрю не хватило надолго. Он обожал рассказывать всякие крутые загадки, но вот решать их? Слишком сложно, увольте. Вскоре он переключился на новую головоломку, связанную с какой-то рекламной кампанией «Рибок», – и оставил меня с Соником один на один.

Эндрю из игры выбыл – но для меня все лишь начиналось.

– Что все это значит? – спрашиваю я худощавую брюнетку в очках с заостренной оправой, выполненной под кошачий глаз. Она лежит на спине, забросив ноги на спинку потертого кожаного дивана – единственного в заваленной хламом однушке, где мы собрались. Это Беверли; она читает распечатанное руководство по «Визард Квест», найденное в интернете.

– Не знаю, – отвечает она, поворачиваясь к симпатичному чернокожему парню в кепке «Балтимор Ориолс» и футболке с изображением радио и подписью: «Включи Eagles погромче, а то соседям не слышно». – Есть идеи, Тревис?

– Может, это часть игры? – предполагает тот, попутно

внимательно вглядываясь в экран компьютера.

– Какой? – спрашиваю я. – Которую ЦРУ устраивает?

– Все не так просто, К, – говорит Беверли, соскакивая с дивана и подходя к столу, за которым сидит Тревис. – Тут явно замешано что-то еще, что-то совсем другого масштаба. – Отодвинув кресло, она усаживается рядом с Тревисом.

– В смысле? – спрашиваю я, но они будто не слышат, просто перешептываются о чем-то, разглядывая Соника и написанный рядом с ним текст.

Где-то через минуту Тревис встает, фотографирует пиксельное изображение, а потом с улыбкой поворачивается ко мне.

– Пора идти к Фокуснику.

Спустя полчаса я впервые оказываюсь в его зале игровых автоматов.

Фокусник сначала изучает фотографию, а затем переходит на распечатанную инструкцию.

Закончив с ними, он встает из-за стола, подходит к двери кабинета и захлопывает ее.

Вернувшись, он садится обратно, ставит на стол локти и медленно сцепляет пальцы в замок.

– Что именно вы знаете об игре?

Тревис с Беверли тут же бросаются пересказывать свои любимые теории – что обязательно нужно выискивать закономерности, встречающиеся по жизни, и смотреть, к чему

они приведут; что никто не знает, существует игра или это лишь вымысел; что с ее помощью ЦРУ (или АНБ) вербует себе агентов; что некоторые люди играют, а другие лишь наблюдают за ними.

Фокусник просто сидит и слушает, пока Тревис с Беверли не заканчивают болтать.

– Еще что-нибудь? – спрашивает он.

– Ну, играть в нее крайне опасно. Говорят, – тут Тревис переходит на шепот, – что люди из-за нее умирают.

В памяти тут же встает ночь аварии, пикап Энни и Эмили Коннорс. К лицу мгновенно приливает кровь, но я изо всех сил сдерживаю эмоции и стараюсь не обращать внимания на воспоминания, мелькающие перед глазами, как отрывки боевика.

Когда я поднимаю взгляд на Фокусника, он уже смотрит на меня, бесстрастно разглядывая.

– В общем, да – непонятно, существует игра или нет, – говорит Беверли. – По крайней мере, никаких доказательств нет.

– Ну, – произносит Фокусник, переводя взгляд на Беверли с Тревисом, – у игроков они определенно найдутся.

Он замолкает, давая возможность переварить услышанное.

Неужели игра – не вымысел и кто-то в нее играет? Неужели Эмили Коннорс говорила тогда именно про нее?

Взгляд Фокусника чем-то напоминает мне Эмили Кон-

норс, вглядывающуюся в ночь.

– Это связано с «Кроликами»? – спрашиваю я.

Фокусник оборачивается; смотрит на меня с удивлением.

– Откуда ты знаешь о «Кроликах»? – Удивление сменяется полуулыбкой, которую невозможно разгадать.

– Не помню, – вру я.

Мне совершенно не хочется делиться своей историей с каким-то едва знакомым конспирологом из зала игровых автоматов.

Фокусник обдумывает мои слова, а затем кивает Тревису и Беверли.

– Что вы знаете о «Кроликах»?

– А что это? – спрашивает Тревис.

– Ничего не знаем, – говорит Беверли, с уважением глядя на меня. – Погодите, значит, это так игра называется? «Кролики»?

Фокусник вновь смотрит на меня, а когда понимает, что сказать мне нечего, то продолжает сам:

– У игры нет официального названия, но неофициально... да, неофициально ее называют «Кроликами». Ведь нужно как-то отличать ее от всего остального.

– От всего остального? – спрашиваю я.

– От всего, что не связано с «Кроликами».

Игра заинтересовала меня с того самого дня, когда мы попали в аварию с Энни и Эмили Коннорс, но именно в ка-

бинете Фокусника интерес перерос в абсолютную одержимость. Он стал вторым человеком, который упомянул «Кроликов» в контексте игры и тем самым словно подтвердил, что я ничего не выдумываю: ни подслушанный разговор между сестрами, ни странное ощущение, охватившее меня в тот момент.

С той самой ночи в машине меня преследовала мысль, что разговор о «Кроliках» мне или послышался, или почудился, но в кабинете Фокусника что-то в голове вдруг щелкнуло, и до меня дошло то, что раньше казалось невысказанным.

Что «Кролики» могут оказаться правдой.

...

– Да это явно подделка. Может, пиратка какая-нибудь, – говорит Тревис.

– В руководстве про Соника ни слова, – соглашается Беверли, помахивая распечатанным буклетом.

Фокусник вновь изучает фотографию, которую показал ему Тревис, а потом откидывается в кресле.

– Принесите мне все, что вы раскопали.

– Хорошо, – говорю я. – Тогда я через пару дней заскочу...

– А почему не сейчас? – спрашивает Фокусник.

– Эм, – отзываюсь я, – а что, надо прямо сейчас?..

– Если можешь, – говорит он.

Не знаю почему, но этот момент кажется мне решающим. Чего хочет Фокусник? Поскорее увидеть аномалию своими глазами – или узнать мое отношение к «Кроliкам»? Что

мной движет – желание докопаться до истины или праздное любопытство?

Эндрю растерял интерес, столкнувшись со сложностями, и Беверли с Тревисом вскоре последуют его примеру, но для меня все лишь начинается. Это отнюдь не праздное любопытство.

– Вернусь через полчаса, – говорю я.

Я успеваю за двадцать минут.

Мне очень хочется докопаться до истины.

Мне безумно интересно, что Фокусник скажет при виде игры, но когда я возвращаюсь, до сих пор не переведя дух после велосипеда, он просто выхватывает у меня дискету и закрывает дверь перед носом.

Не успеваю я постучать, чтобы уточнить, когда возвращаться, или хоть узнать, что он собирается делать, как за спиной вдруг раздается чей-то негромкий голос:

– Он позвонит, если что-то найдет.

Я оборачиваюсь – и впервые встречаю Хлюю.

Ей двадцать, без нескольких недель двадцать один. Волосы светлые, почти белые, непослушные, коротко, неровно остриженные. На плечах рваная светло-серая куртка, накинутая поверх белой футболки с розовой кассетой на груди. Мерцающие огни игровых автоматов отблескивают в ее глазах, когда она улыбается уголком губ и спокойно, равнодушно бросает:

– Привет.

– Привет, – говорю я. – Меня зовут К.

– Хлоя, – отвечает она и пожимает мою руку так, словно только что прошла собеседование.

– Ты здесь работаешь? – спрашиваю я.

– Подрабатываю, – отвечает она, и мы спускаемся по лестнице в главный зал. – Любимая игра?

– «Роботрон», – говорю я.

– У нас есть «Роботрон». Осталось только дождаться, когда привезут новый монитор. – Она бросает монетку в «Кентавр» – пинбольный автомат, похожий на стол.

– Круто, – говорю я.

Пару минут я наблюдаю, как Хлоя играет в пинбол. Не отпускает мысль, что нужно сказать что-нибудь интересное, показать, что мы с ней на одной волне.

– А ты знала, что устройство контроля стола в пинбольных автоматах изобрел Гарри Уильямс? – спрашиваю я и мгновенно об этом жалею.

Кому это вообще интересно?

– Нет, не знала, – отвечает она, оттягивая рычаг и запуская шарик на поле.

Она направляет шарик, подталкивая стол бедрами, чтобы задать нужную траекторию. Получается у нее мастерски.

– А ты давно здесь работаешь?

– А ты давно интересуешься «Кроликами»? – спрашивает она, пропустив мой вопрос мимо ушей. Такова Хлоя – пу-

стые разговоры ее не интересуют, она не заводит их и поддерживать тоже отказывается.

– Да не то чтобы прямо интересуюсь. Просто любопытно.

– Правда? – Она до сих пор не потеряла ни одного шарика. – Ну, удачи. – Вовремя толкнув стол, она спасает шар от падения, попадает по сложной цели, и на поле выскакивают дополнительные шары.

Фокусник связывается со мной через три дня.

Вернувшись в зал, я застаю его за игрой в «Звездный дозор».

Его выпустили в 1984-м по следам куда более успешного «Логова дракона». Игры похожи и по стилю, и по геймплею: обе строятся на прохождении анимационных сцен, нарисованных легендарным Доном Блутом, и в обеих нужно запоминать последовательности, поэтому на прохождение у меня ушло всего несколько дней (и примерно двадцать пять долларов в четвертаках).

В отличие от «Логова дракона», выполненного в жанре фэнтези, «Звездный дозор» – научно-фантастическая игра. И она неплохая, но «Логово» нравится мне больше. Там забавный главный герой – Дерзкий Дирк. Не такой серьезный, как герой «Звездного дозора».

– Аномалия занятная, – говорит Фокусник, возвращая мне дискету, – но к игре она не относится.

– Понятно, спасибо, – разочарованно отвечаю я.

А мне-то казалось, что он точно что-нибудь обнаружит – может, не связь Соника с подпольной, смертельно опасной игрой, но хоть что-нибудь необычное.

Уже на выходе я, обернувшись, замечаю Хлою: она стоит у лестницы, ведущей к кабинету Фокусника, и смотрит на меня. И вдруг я понимаю, что стою на пороге чего-то нового. Я могу развернуться, уйти из зала игровых автоматов и вернуться к обычной жизни – но могу и остаться.

Тогда я подхожу к Фокуснику и стучу его по плечу.

– Можешь рассказать мне о «Кроликах»? – прошу я.

Он отрывается от игры и поворачивается ко мне.

Понять, о чем он думает, невозможно, но во взгляде мелькает опасный огонек, и на мгновение мне кажется, что не стоило задавать этот вопрос.

Хочется поскорее уйти, но он опережает меня:

– А что ты хочешь узнать?

– Все, – вырывается у меня. Опасность опасностью, но я просто не могу удержаться.

Он смотрит на меня смягчившимся взглядом, смеется, а на экране главный герой ловит синекожего малыша, свалившегося с неба.

Я наклоняюсь к нему и спрашиваю, понизив голос:

– Так «Кролики» существуют?

Фокусник улыбается, тоже наклоняется и шепчет:

– Сейчас увидишь.

Несколько минут он просто играет.

– Чего мы ждем? – уточняю я.

– Пока появится Круг, – отвечает он.

– Круг?

– Список победителей «Кроликов». Доска почета, так сказать.

– Значит, победить можно?

– Разумеется, – говорит он.

– И список победителей хранится в «Звездном дозоре»?

– Конкретно этот список – да.

Фокусник, ни разу не сбившись, выполняет серию атак, и его персонаж наконец побеждает финального босса – зловещего Командора Борфа.

– В смысле?

– Ну, что сказать, Круг – явление загадочное. Неизвестно, кто его обновляет и где его искать. Он может оказаться в любой точке планеты в любой момент, но обычно появляется после завершения очередной итерации.

– Просто сам собой появляется?

– Да, – отвечает он, не сводя взгляда с финальных титров.

– И он появился в «Звездном дозоре»?

– Потерпи, – говорит Фокусник. Вскоре титры заканчиваются, и на экране остается лишь анимация иссиня-черного неба, затянутого светящимися космическими облаками и поблескивающими точками звезд.

Спустя несколько секунд среди них появляется список имен.

– Вот, – говорит Фокусник, – Круг, появившийся пример-но после седьмой игры.

Список похож на обыкновенный список победителей, только вместо арабских цифр – римские. Их семь – столько же, сколько имен.

Приблизившись, я прохожусь по ним взглядом.

I: Микки Ус

II: Кондорц

III: Элисон Кэт

IV: Радио Нож

V: Углерод

VI: Калифорниак

VII: Звездный след

Какое-то время я просто стою и пялюсь в экран автомата, и постепенно до меня начинает доходить, насколько сложно было встроить в него этот список. В отличие от остальных игр, выпускавшихся в тот период, «Звездный дозор» постав-лялся на лазердисках, куда записывалась вся информация. Перепрограммировать его нельзя.

– Но разве так можно? – спрашиваю я.

– Что именно? – спрашивает Фокусник.

– Перезаписать игру 1984 года на новый лазердиск?

– Спроси Хлою. Она лучше разбирается в технической стороне вопроса.

Пока мы стоим, игра перезапускается, и на экране вновь

появляется заставка «Звездного дозора». Тут же хочется найти пару монет и поиграть, вспомнить, как это было.

– То есть список просто взял и появился из ниоткуда? – спрашиваю я.

– Изначально титры были такими же, как и в других автоматах. А потом в них вдруг оказался Круг.

– Почему именно этот автомат именно с этой игрой?

– Многие утверждают, что игра следит за игроками и в точности знает, где и что они делают.

– Сложно поверить, – говорю я.

– Скептицизм – это прекрасно, К, но перед тобой новый мир. Вещи, с которыми ты столкнешься, иногда могут показаться, как бы сказать...

– Полным бредом? – перебиваю я.

Он смеется.

– «Невероятными», хотел сказать я, но да, «полный бред» тоже подходит.

– Вы серьезно считаете, что игра отслеживает участвующих в ней людей?

– Я не говорил ничего подобного. Я сказал, что так считают другие.

– Ну, все равно, как-то это...

– Бредово? – улыбается он.

– Ну ладно, а вы уверены, что этот Круг – часть игры, а не какой-нибудь розыгрыш?

– Уверен.

– Но почему?

Он смотрит на меня долгим взглядом, а потом медленно, почти что благоговейно произносит:

– Потому что я раньше играл.

На языке вертится столько вопросов, но в итоге вырывается только один:

– Так это все... правда?

– О, еще какая. – Фокусник отходит от автомата. – Пойдем.

Он приводит меня в кабинет и достает ноутбук, обклеенный логотипами групп девяностых: тут и Urge Overkill, и Nirvana, и Pavement, и еще десяток неизвестных мне исполнителей.

Он открывает его и ждет загрузки. А когда система просит ввести пароль – просто нажимает на ввод.

– У вас нет пароля? – спрашиваю я.

– Нет. Их слишком легко взломать. Пользы никакой, просто очередные крохи личной информации, которую ты собственноручно выкладываешь на всеобщее обозрение.

– В случайных буквах и цифрах нет личной информации, – говорю я.

– Случайности не случайны, К.

Он открывает папку с изображениями и показывает мне их.

На всех – имена, нумерованные римскими цифрами. Фотографии разные: на одной – меню пиццерии, на другой –

хит-парад шестидесятых годов, на третьей – сводная таблица результатов бейсбольной игры 1979 года. Самая старая фотография снята в прачечной, на стене которой изображен выведенный по трафарету кролик.

– Это все разные Круги? – спрашиваю я, разглядывая фотографии.

– Да, конкретно эти были найдены в Северной Америке и проверены на подлинность. Я расположил их в хронологическом порядке. Снимки из Европы и Азии у меня хранятся отдельно.

Коллекцию открывает фото из прачечной; вслед за ним идет модернистская картина с именем Микки Уса, победителя первой игры, а уже за ней – снимки с победителями второй, четвертой и пятой. Круг из «Звездного дозора» Фокусника оказывается предпоследним, но дальше следует не фотография, а скриншот с сайта, продающего корм для животных.

На взломанной главной странице красуется сообщение, словно распыленное из баллончика:

«А ты в игре?» Хейзел

– Хейзел? Это кто? – спрашиваю я.

– Победитель или победительница восьмой игры. Говорят, она отказалась от записи в Круге и куда-то пропала.

И пока я стою, разглядывая фотографии, Фокусник добавляет:

– Хейзел – лучший игрок в «Кроликов» на Земле.

Когда мы возвращаемся в зал, я подхожу к «Звездному дозору», осматриваю его и вновь борюсь с желанием закинуть денег и поиграть.

– Значит, этот Круг появился после седьмой игры?

– Да, и это важное свидетельство той итерации. Никогда еще за первое место не шла такая ожесточенная борьба.

– А как сейчас обстоят дела? Восьмая игра уже кончилась? – спрашиваю я.

– Да.

– А когда начнется следующая?

– Как только игроки обнаружат Пароль.

– Пароль? Какой?

– Фразу, которая предшествует началу очередной итерации. Она появляется буквально перед самой игрой.

– И что за фраза?

– «Дверь открыта».

В этот момент я словно нахожу разгадку «Кроликов», этой тайной мифической игры, – проход в мир, настолько же далекий от нашего, насколько Нарния далека от Средиземья. В мир тайн и загадок, куда я давно рвусь попасть.

«Дверь открыта».

Те же слова прозвучали по радио в ночь аварии с Энни и Эмили Коннорс.

Значит, тогда начиналась новая итерация? Но какая? Шестая? Седьмая?

С того самого дня «Кролики» переросли одержимость и стали чем-то большим. Первой моей мыслью по пробуждении, последней – перед тем как уснуть.

«Кролики» стали всем.



# **ИГРОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ: ОФИЦИАЛЬНОЕ ОБРАЩЕНИЕ ХЕЙЗЕЛ**

**(Аутентифицировано через блокчейн)**

В сообществе «Кроликов» считается, что Пароль и Круг могут появиться в любое время в любом месте. До начала игры и после ее завершения игроки со всего мира заваливают подпольные чаты фотографиями и сообщениями о появлении фразы «Дверь открыта» или нового списка Круга.

Ходят слухи, что в 2002 году Круг видели написанным краской на здании посреди Красной площади и на обложке виниловой пластинки группы Wilco, где он заменял список композиций. Немало игроков также утверждало, что в 2010-м Пароль появлялся в титрах к независимому канадскому фильму, показанному на Международном кинофестивале в Торонто. Однако ни фото, ни видеоподтверждений данным явлениям так и не появилось.

От организаций до сих пор не поступало официальных заявлений, как и откуда берутся Пароль и Круг, что, впрочем, неудивительно – ведь ни одна организация до сих пор не признала существование

самой игры.

*Хейзел* 8

.....<sup>4</sup>

## 10. WorGames

Через несколько дней после того, как мы показали Фокуснику телефон Алана Скарпио, Хлоя звонит мне и просит принести его снова.

Когда я прихожу, они с Бароном ждут в зале. Фокусник вешает на окно табличку «Перерыв 15 минут», запирает дверь и проводит нас в кабинет.

– Если я правильно помню, во время вашего разговора Скарпио позвонили? – Фокусник протягивает руку, и я передаю ему телефон.

– Ага, – говорю я, – но мы все проверили, записей не осталось. Ни в журнале, ни в телефонной книге, нигде.

– Да, – соглашается Фокусник, – но данные о звонках сохраняются не только на самом устройстве, но и в облаке.

– Мы проверили облако, – говорит Барон. – Там тоже пусто.

– Ты что-то нашел? – спрашивает Хлоя, пока Фокусник подключает телефон Скарпио к тому же ноутбуку, что и в прошлый раз.

– Я тоже проверил данные входящих звонков, но все облачные службы оказались полностью стерты.

– Мы же говорили, – произносит Барон. – Там ничего нет.

– Тогда зачем тебе телефон? – спрашиваю я.

– Хочу получить рут-права.

– Ну вот, гарантия слетит, – шутит Хлоя.

– У этой марки есть особенность: все данные о звонках и сообщениях записываются в базу данных, получить доступ к которой можно только через файловый менеджер и только при наличии рут-прав.

– Черт, – говорит Барон. – Отличная идея.

Люди, предпочитающие свободно пользоваться мобильными устройствами, частенько занимаются рутингом – по сути, просто взламывают телефоны, чтобы получить административные права доступа. Но Хлоя права: гарантия при этом аннулируется.

Фокусник находит базу данных за две минуты, а еще две взламывает ее. Закончив, он поворачивает к нам ноутбук и показывает найденный файл. В нем всего одна запись: входящий звонок, на который Скарпио ответил в закусочной. Информации о нем мало: время звонка, длительность и входящий номер.

– Ну что? – спрашивает Барон.

– Что «что»? – отвечает Хлоя.

– Звонить будем или как?

Все сразу же поворачиваются ко мне.

– К? – спрашивает Фокусник.

Я киваю и набираю номер.

Трубку снимают на втором гудке.

– Здравствуйте! Вас приветствует компания WorGames, город Сиэтл. Чем могу помочь?

Я сбрасываю звонок.

Перед тем как исчезнуть, Алан Скарпио разговаривал с кем-то из WorGames – и звонок этот явно его потревожил.

...

Игровая компания WorGames – детище Хоука Уоррикера. В 2016-м Юмико Такада писала про него статью для журнала Wired. Фрагмент из нее гласит:

«О ранней жизни Хоука Уоррикера известно немного, однако считается, что родился он в штате Вашингтон, а после окончания школы переехал с родителями в Южную Калифорнию.

Спустя десять лет Уоррикер, на тот момент студент Стэнфордского университета, создал собственный язык программирования – LEMON, похожий по структуре на уже существующий язык COBOL. Однако, несмотря на большой спрос, Уоррикер не стал продавать свою разработку. Он выложил язык в общий доступ, и в результате он до сих пор используется в телекоммуникационных устройствах некоторых небольших стран.

В 1983 году Уоррикер, которому тогда было сорок девять, уходит из Apple и основывает собственную компанию – WorGames. Год спустя, после выхода первых игр WorGames – «Войны» и «Танки», – компания начала приносить доход и ей начали интересоваться инвесторы, однако Уоррикер всем отказал.

Он пошел на огромный риск и решил продавать

игры не через существующих дистрибьюторов, а покупателям напрямую, но авантюра эта окупилась. Сполна. Сохранив право собственности, он смог не только увеличить прибыль, но и сохранить полный творческий контроль над играми.

Ниже приведена краткая хронология ключевых событий в профессиональной жизни Уоррикера.

1988-й: WorGames бросает вызов Nintendo, выпустив шедевр среди платформеров – «Этот бескрайний драконий мир».

1990-й: Сиквел «Драконьего мира» становится вторым самым продаваемым сиквелом в истории игр.

1993-й: Уоррикер сообщает совету директоров, что планирует уйти в креативный отпуск, чтобы путешествовать по миру, изучать популярные игры и древние традиции различных культур.

1999-й: WorGames выпускают «Нацию изоляции», самую популярную на сегодняшний день игру. Начинают ходить слухи о возвращении Уоррикера в Соединенные Штаты, однако представители WorGames продолжают хранить молчание.

2001-й: WorGames приобретает первое здание, которое со временем становится штаб-квартирой компании. Оно располагается в районе Веджвуд в Сиэтле, недалеко от Вашингтонского университета. На тот момент в компании работает свыше тысячи сотрудников, однако Уоррикер так и не возвращается в общество.

2010-й: По сообщениям, Хоук Уоррикер мирно

уходит из жизни в возрасте семидесяти шести лет. Информация о времени и месте проведения похорон не разглашается.

Несмотря на чрезвычайную известность в мире игр и информационных технологий, вся доступная об Уоррикере информация получена из вторичных источников. О его личной жизни известно мало. С 1983 года он практически не появлялся на публике, а все его фотографии сделаны преимущественно в школьные или студенческие годы.

В конце девяностых один известный журнал о технологиях провел рекламную кампанию, в рамках которой предложил двести тысяч долларов за фотографию Уоррикера.

Снимков было предоставлено множество, однако ни один из них не прошел проверку на подлинность.

Хотя сам Хоук Уоррикер давно уже не стоит у руля компании, за годы своего существования постоянное стремление WorGames к инновациям превратило ее в одну из самых коммерчески успешных и признанных критиками компаний в истории видеоигр».

– Значит, Алан Скарпио перед исчезновением разговаривал с кем-то из WorGames? И чем нам это поможет? – спрашивает Барон.

– Теперь нам есть от чего отталкиваться, – замечает Фокусник, почесывая подбородок большим пальцем.

– Не знаю, кто ему звонил, – говорю я, – но вы бы видели его лицо... Что бы ему ни сказали, там явно было что-то

серьезное.

Фокусник кивает.

– Сначала ему поступает тревожный звонок, а потом он исчезает. Два простых факта.

– Скарпио сказал К, что с игрой нужно разобраться, пока не началась новая итерация, – говорит Хлоя. – А вдруг мы опоздали?

– Нет. Игра еще не началась.

– Точно? – спрашиваю я.

Фокусник кивает.

– Точно.

– Ну, что будем делать? – интересуется Хлоя.

– Я попытаюсь узнать, как обстоит ситуация с игрой, – говорит Фокусник, – а вы ищите все, что можете, про Скарпио и его телефон.

Пока Фокусник говорит, что-то мелькает в окне у него за спиной – что-то серое и пульсирующее кружит среди облаков.

Я трясую головой, опуская взгляд на пол. Не время.

– У меня есть подруга, которая работает в WorGames, – говорит Барон. – Могу поспрашивать, слышала она что-нибудь о Скарпио или нет.

– Отлично, – говорит Фокусник. – У кого-нибудь еще есть там друзья?

– Нет, – отвечает Хлоя.

– К? – спрашивает Фокусник.

Я снова качаю головой, а потом смотрю на стену за спиной Хлои. Бесформенная тень сменила направление и теперь тянется к ней. Я шагаю ближе, пытаюсь отгородить Хлою от подбирающейся тьмы. Она смотрит на меня и растерянно трясет головой.

– Что такое?

– Ничего, – шепчу я. Тень исчезла.

– У меня, возможно, найдется пара знакомых, работающих в WorGames, – говорит Фокусник. – Позвоню им. – Он встает и возвращает телефон Скарпио.

Барон говорит, что ему нужно домой, а Хлоя работает до пяти. Я говорю, что тоже пойду к себе, поищу информацию о Табите Генри и Джеффе Голдблюме, но на самом деле хочу просто поспать.

Все силы вдруг пропадают.

По оживленному перекрестку пролетает зеленый «Додж» – окна открыты, музыка орет. Песня знакомая. Кажется, Band of Horses, что-то из альбома, который был заслушан до дыр, но название не получается вспомнить.

Рядом стоит высокая брюнетка с левреткой на поводке. Она улыбается мне и выходит с тротуара на дорогу – ее собачка часто-часто перебирает ногами, пытаясь поспеть за хозяйкой.

Я улыбаюсь, глядя на нее, и тоже выхожу на перекресток. «Додж» отъехал достаточно далеко, и музыка из него ста-

новится все тише и тише. Она эхом отражается среди небоскребов, напоминая мелодию из забытого сна.

Вдруг кто-то хватает меня за ворот куртки и тащит назад. А секунду спустя белый «Вольво» проносится мимо, проскакивая на желтый.

Он был так близко, что водитель даже не успел посигнализировать.

Я смотрю на светофор.

Пешеходам горит красный, а девушка с собачкой стоит рядом, словно никуда и не уходила.

Это она вытащила меня с дороги прямо из-под колес.

– Спасибо, – говорю я, и хотя благодарность искренняя, слова звучат отстраненно, как будто я произношу их в громкоговоритель откуда-то издалека. Да и шока человека, чудом избежавшего смерти, я не испытываю.

– Вы в порядке? – спрашивает девушка.

Ее собачка смотрит на меня – может, тоже волнуется.

– Да, просто витаю в облаках, – говорю я, хотя это неправда. Я вообще не помню, что было у меня в голове секунду назад.

– Вы под машину шагнули, – говорит она.

Может, решила, что я хочу покончить с собой?

Покачивая головой, я натянуто улыбаюсь.

– Да как-то так получилось.

– Может, позвоните кому-нибудь? – спрашивает она с легкой тревогой, но градус волнения явно спал.

Конечно, она еще не раз расскажет знакомым, как спасла меня от смерти – или как минимум от множества переломов, – попутно, скорее всего, приукрасив детали, но сейчас она явно хочет побыстрее отделаться от меня, особенно если на уме у меня действительно было самоубийство.

– Все хорошо, правда. Большое спасибо, – говорю я, с улыбкой махнув рукой.

«Большое спасибо». Вот я неблагодарная сволочь.

Девушка с собачкой переходит улицу, а я тем временем решаю осмотреться.

Куда меня вообще занесло?

Все вокруг кажется незнакомым, как слово, значение которого на мгновение вылетело из головы. Я присматриваюсь к указателю. Я на Девятнадцатой авеню, прямо напротив кафе «Кингфиш».

Так-то лучше.

Я очень люблю «Кингфиш». Раньше мы часто обедали там с друзьями, но в последнее время мне не удавалось к ним заглянуть.

Постепенно мир приходит в норму.

Последнее, что я помню, – как мы обсуждали WorGames в кабинете Фокусника.

Я смотрю на экран телефона. На часах половина шестого. Я не помню, как прошли последние шесть часов.

В туалете «Кингфиш» я брызгаю водой на лицо и прове-

ряю, не появились ли на мне новые синяки. Но все в полном порядке: видимо, за прошедшие шесть часов со мной не случилось ничего криминального.

Провалы в памяти – это, конечно, неприятно, но происходящее с ними бессилие еще хуже. Что со мной случилось? Неужели я так никогда этого и не вспомню?

А потом тревога только усиливается, потому что до меня вдруг доходит: «Кингфиш» закрылось в 2015-м – и больше не открывалось.

– Как дела? – спрашивает Хлоя, проходя в гостиную.

– Да нормально, – отвечаю я.

Пока она устраивается, я наблюдаю за ней, пытаюсь понять, разговаривали мы за последние шесть часов или нет.

– Чего ты так на меня смотришь?

– Как? – спрашиваю я, закрывая входную дверь и проходя на кухню, куда ушла Хлоя.

– Странно, – отвечает она, доставая из холодильника банку газировки.

– Не знаю. Будем считать, что надо больше спать, – как можно беспечнее стараюсь ответить я.

Она склоняет голову.

– Ты точно в порядке?

– Да, точно! – не выдерживаю я.

– Ладно-ладно, – говорит она. – Успокойся.

Я бы с радостью, да только из памяти выпали шесть часов.

Хлоя достает ноутбук и открывает браузер.

– Смотри.

– Что там такое?

Она тыкает в экран.

– Я проверила твою теорию, и да, так и есть. Табита Генри связана с WorGames.

– Серьезно?

– Ага. Точнее, с ними связаны «Хрониклер Энтерпрайзис».

– «Хрониклер Энтерпрайзис»? Что-то знакомое.

– Эм... это компания, которая выкупила квесты в реальности у Табиты. Ее друзья Барона нашли, помнишь?

– Да, точно, а WorGames тут при чем? – спрашиваю я.

– Ты серьезно?

– А что?

Она выводит на экран несколько договоров и список фиктивных компаний.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.